CAPCOM®

GAME BOY ADVANCE

バトルネットワーク

ロックマンエグゼ3 公式ガイドブック

BATTLE NETWORK ROCKMAN EXE3 OFFICIAL GUIDEBOOK

カプコンファミ通既刊案内

PS2&Xbox版 マーヴルVS.カプコン2
ニューエイジヒーローズ 公式ガイドブック
本体価格1000円+税

ゲームキューブ版
バイオハザード 解体真書
本体価格1400円+税

デビル メイ クライ 解体真書……1300円
鬼武者 解体真書……1300円
鬼武者2 解体真書……1300円
ガンサバイバー3 ディノクライシス 公式ガイドブック……1000円
ガンサバイバー2 バイオハザード コード:ベロニカ 公式ガイドブック……1400円
ゲームキューブ版 バイオハザード オフィシャル ナビゲーションブック……850円
バイオハザード3 LAST ESCAPE 公式ガイドブック 完全征服編……1300円
バイオハザード3 LAST ESCAPE 公式ガイドブック 脱出遂行編……1100円
バイオハザード2 デュアルショックVer. 公式ガイドブック for ARRANGE GAME……1200円
バイオハザード2 公式ガイドブック……1300円
バイオハザード ディレクターズカット 公式パーフェクトガイド……1200円
サターン版バイオハザード オフィシャルガイド……1200円
バイオハザード コード:ベロニカ 解体真書……1300円
ディノクライシス2 公式ガイドブック……1200円
私立ジャスティス学園 公式ガイドブック……1300円
私立ジャスティス学園 熱血青春日記2 公式ガイドブック……1400円
エックス・メンvsストリートファイター 公式ガイドブック……1250円
マーヴル・スーパーヒーローズvsストリートファイター 公式ガイドブック……1000円
マーヴルvs.カプコン クラッシュ オブ スーパーヒーローズ 公式ガイドブック……1300円
マーヴルvs.カプコン2 ニューエイジオブヒーローズ 公式ガイドブック 950円
ストリートファイターZERO3公式ガイドブック CHALLENGER'S EDITION……800円
ストリートファイターZERO3公式ガイドブック MASTER'S EDITION……1300円
ストリートファイターⅢ サードストライク ファイト フォー ザ フューチャー 公式ガイドブック 1400円
CAPCOM VS. SNK ミレニアムファイト2000 公式ガイドブック……1600円
CAPCOM VS. SNK2 ミリオネアファイティング2001 公式ガイドブック 1800円
ブレス オブ ファイアII -使命の子- 公式ガイドブック……1300円
ブレス オブ ファイアⅣ ～うつろわざるもの～ 公式ガイドブック 導之書 900円
ブレス オブ ファイアⅣ ～うつろわざるもの～ 公式ガイドブック 悟之書 1300円
ブレス オブ ファイアⅣ ～うつろわざるもの～ 公式設定資料集 1400円
ロックマン1・2・3 公式ガイドブック……1100円
ロックマン4・5・6 公式ガイドブック……1200円
ロックマンDASH 公式ディグアウターズマニュアル……1100円
ロックマンX4 公式イレギュラーハンターズマニュアル……780円
バトルネットワーク ロックマン エグゼ2 公式ガイドブック……1200円
ロックマン ゼロ 公式ガイドブック……1000円

＊記載いたしました価格は本体価格であり、消費税は含まれておりません。

ISBN4-7577-1306-1
C0076 ¥1200E

9784757713062

1920076012006

エンターブレイン
定価 本体1200円+税

バトルネットワーク ロックマン エグゼ3 公式ガイドブック

CAPCOM ファミ通

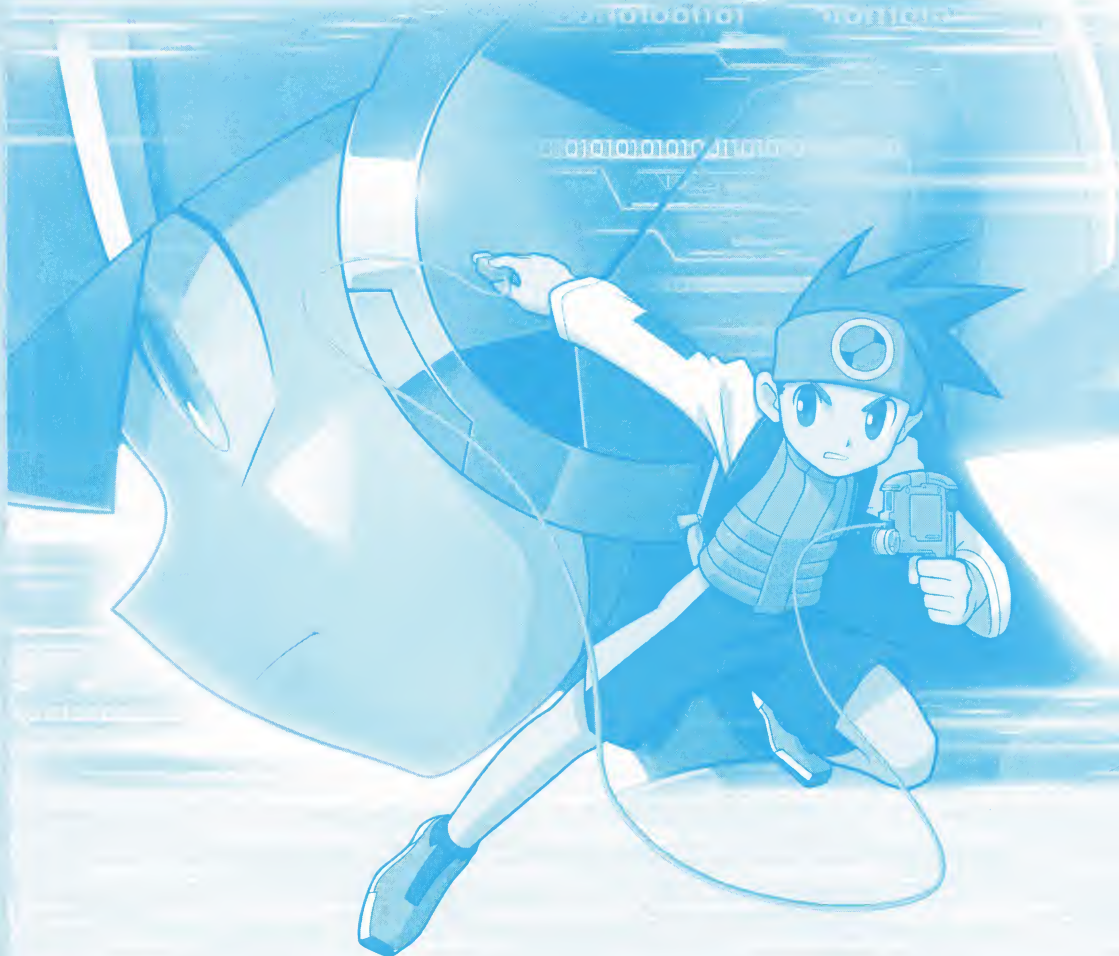
enterbrain

CAPCOM®

GAME BOY ADVANCE™

バトルネットワーク

ロックマンエグゼ3 公式ガイドブック

BATTLE NETWORK ROCKMAN EXE3 OFFICIAL GUIDEBOOK

ファミ通 責任編集

あらすじ

200X年、今よりちょっとだけ未来の世界。インターネットをはじめとするネットワークの発達により、人類はネット社会最盛期をむかえている。人々はみな携帯情報端末のPETをもち、そしてそのPETのなかには擬似人格をもったサポートプログラムのネットナビが組み込まれていた。PETとネットナビの出現は21世紀の電脳革命と呼ばれ、人とコンピューターの距離をぐっと縮めることになったのだ。

しかし、人々の暮らしが便利に、そして豊かになった反面、コンピューターウイルスの増加やハッキングなど、複雑化するネットワークのトラブルが深刻な問題になりつつあった。

ネット社会の壊滅をはかった凶悪なネット犯罪組織、WWW（ワールドスリー）は、世界に終末戦争をもたらそうとした。しかし、その野望は秋原町にすむひとりの小学生、光熱斗とそのネットナビのロックマンによって阻止される。

そして、その3カ月後。熱斗とロックマンのコンビは、各国のネットの中枢を破壊し、世界的な混乱をひきおこしたネット犯罪組織ゴスペルをも壊滅させたのだった。

さらにそこから1カ月がたった。

平穏な日々が続き、世界は平和をとりもどしたかのように見えた。宿題そっちのけで大冒険をくりひろげた夏休みも終わり、新学期をむかえた熱斗たちは、忙しい毎日をおくっている。激しい戦いは忘れ去られようとしていたのだが……。

バトルネットワーク ロックマン エグゼ3
公式ガイドブック

バトルネットワーク ロックマン エグゼ3
公式ガイドブック
コンテンツ

用語解説

〔 PET 〕
PErsonal Terminalの略で、通称ペット。携帯情報端末で、小型のコンピューターのようなもの。電話やEメールの送受信はもちろん、学校の教科書や新聞にもなる便利な道具だ。開発者は、熱斗のおじいさんの光正博士。

〔 ネットナビ 〕
擬似人格をもった、サポートプログラム。計算やスケジュール管理、Eメールの配達までなんでもこなして人間を助けてくれる。PETにネットナビを入れるのはもはや常識で、自分の好みの性格に改造して友だち感覚でナビと接している人も多い。

〔 電脳世界 〕
コンピューターなど、プログラムによって制御された電子機器のなかにある世界。ネットナビたちが暮らしている場所でもある。

〔 インターネット 〕
もっとも大きな電脳世界で、数多くのエリアで構成されている。各インターネットエリアのなかにあるスクエアは、電脳世界の広場のようなもので、ナビたちが集まるにぎやかな場所だ。

〔 Pコード 〕
パスコードの略。ネット上での情報やナビの出入りを規制するカギのようなもの。安全を守るために閉ざされているトビラなどを開けるために必要だが、入手するためには持ち主の許可がいる。

〔 ウイルス 〕
コンピューターの正常な作動をさまたげるじゃまもの。ネットナビがウイルスを退治することを、ウイルスバスティングという。

〔 バトルチップ 〕
ウイルスバスティングやネットバトルに使う、ネットナビ専用の戦闘用プログラム。

〔 ネットバトル 〕
ネットナビ同士の戦い。

〔 デリート 〕
プログラムやウイルスの存在が、消去されてなくなってしまうこと。

〔 プラグイン 〕
PETを電子機器に接続し、ネットナビを電脳世界に送りこむこと。逆に、電脳世界からネットナビをPETにもどすことをプラグアウトという。

〔 ネットバトラー 〕
ネットバトルをすることで犯罪を取り締まったり、問題を解決したりする人々。簡単な依頼をうけおう市民ネットバトラーから、国家間のトラブルを解決するオフィシャルネットバトラーまで、その種類はさまざまだ。ちなみに、熱斗は市民ネットバトラー、炎山はオフィシャルネットバトラーである。

〔 WWW 〕
ネット社会にうらみをもつ科学者、Dr. ワイリーをボスとするネット犯罪集団。究極のウイルスのドリームウイルスを作り出して軍事衛星をハッキングしようとしたが、熱斗とロックマンに阻止されて壊滅。ワイリーは行方がわからなくなっている。

〔 ゴスペル 〕
WWW消滅後に勢力をのばした新興ネット犯罪組織。アジーナをはじめとする世界各国のネットの中枢を破壊するなど、多くの悪事をはたらいてきた。伝説のナビ、フォルテを復活させたのもゴスペルのしわざだ。首領は小学生の帯広シュンだが、いまでは改心している。

01 基礎知識編

『ロックマン エグゼ3』では、おなじみの顔ぶれに加え
新しいキャラクターが数多く登場する。
ここでは、魅力あふれる登場人物たちを紹介しよう。

光家のひとびと

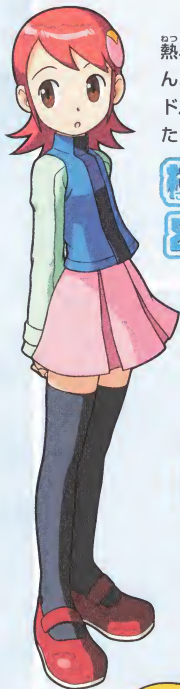
デンサンシティの秋原小学校に通う小学校5年生。学校の成績はあまりよくないけど、息もピッタリの相棒ロックマンとコンビを組むウイルスバスティングは天才的な腕前だ。

光 熱斗

ロックマン

熱斗のナビ。まじめな性格で、だらしない熱斗にとってはお兄さんのような存在だ。熱斗のPETに最初からインストールされていたナビだが、その誕生には重大なヒミツがある。

科学省につとめるパパは、PETを開発した優秀な科学者。ママはいそがしくて帰れないパパにかわって光家を切り盛りするしっかり者だ。

熱斗のともだち

熱斗のおさななじみで、おとなりさん。やさしくて活発なクラスのアイドルだ。ナビのロールはメイルに似たしっかり者だが、戦闘は苦手。

桜井メイル & ロール

大山デカオ & ガッツマン

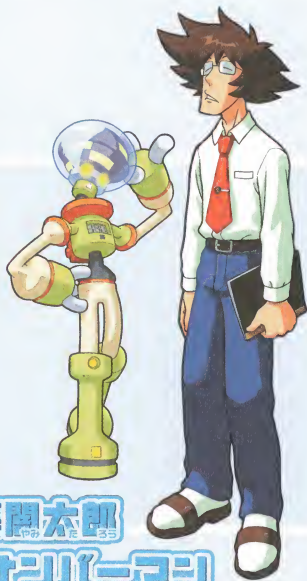
熱斗の親友で、男気あふれる熱血漢。ナビはパワーが自慢のガッツマンだが、ネットバトルでは熱斗&ロックマンに負けてばかり。

綾小路やいと & グライド

飛び級で5年生になった天才少女で、お金もちの家の娘。ナビのグライドは戦いは得意ではないが、ゴージャスなチップを使ってバトルに勝つ。

伊集院炎山 & ブルース

ネット犯罪をとりしまるオフィシャルネットバトラーの少年。ナビのブルースともどもクールな性格で、ネットバトルの腕は超一流だ。

町のひとびとやネットナビ

日暮闇太郎 & ナンバーマン

レアチップ大好き青年。元WWWの団員だが、今は改心して秋原町でチップショップを開いている。ナビは計算が得意なナンバーマンだ。

砂山ノボル

ビーチストリートのTV局、DNNの敏腕ディレクター。今回、最強のネットバトラーを決めるという番組のN1グランプリを企画した。

大園まり子

秋原小学校5年A組の担任。まだ1年目の新任で、ちょっと頼りないところもあるけれど、生徒たちを熱心に指導するがんばりやさん。

WWWの団員とネットナビ

西古レイ & フラッシュマン

WWWの団員。元売れっ子催眠術師で、その腕は超一流だ。ナビは強烈な光をあやつって主人の仕事を手伝うフラッシュマン。

WWWの団員。サーカス団の団長をしていたがつぶれてしまい、金もうけのためにWWWに入った。ナビはケモノのすがたをしたビーストマン。

犬飼猛雄 & ビーストマン

アネッタ & プラントマン

南の国生まれの自然を愛する少女。自然破壊はネット社会のせいだとだまされ、WWWに入る。ナビはワイリーの命令で行動するプラントマン。

ワイリー

ネットワーク犯罪集団WWWのボス。一度は熱斗たちに野望を阻止されたが、今回WWWを再結成、ふたたびネット社会の壊滅をもくろむ。

元WWWの団員。初代WWW壊滅後は悪事から足を洗い、改心したと思われていたが……。ナビはこれで3つめとなるフレイムマン。

火野ケンイチ & フレイムマン

フォルテ

ネット犯罪組織ゴスペルの首領が復活させた、伝説のネットナビ。力を求めてウラのネット社会をさまよい続けている彼の真の目的とは？

ロックマン エグゼの世界

『ロックマン エグゼ3』は、現実世界と電脳世界を行き来しつつ物語が展開する。これらのふたつの世界のちがいをよく知っておこう。

ふたつの世界

現実世界は、実際に人間が生活している世界。そして、電脳世界はコンピューターのネットワークのなかに存在している世界だ。プレイヤーは、現実世界では光熱斗、電脳世界ではロックマンと、ふたりの主人公を操作して物語をすすめていくことになる。

サブ画面の右下に、いまいる場所の名前が表示される。

現実世界

現実世界は、今より少しだけ未来のニホン。発達したコンピューターやネットが各家庭に普及しており、より便利に、より暮らしやすい世界になっている。現実世界でおもな舞台となるのは、熱斗や友人たちが暮らしている秋原町や、パパの仕事先である科学省などだ。

各地にある電子機器のそばでRボタンを押すと、プラグインができるぞ。

プラグイン

コンピューターなどにPETを接続し、ネットナビを送ることをプラグインという。プラグインすると舞台が電脳世界に切り替わり、操作するキャラクターがロックマンになる。

プラグアウト

電脳世界でRボタンを押せば、現実世界にもどり、操作するキャラクターが熱斗になる。これをプラグアウトといい、電脳世界のなかであれば基本的にどこでも行なうことができる。

電脳世界

電脳世界は、コンピューターや電子機器の内部の世界。そこには、各町のインターネットやホームページ(HP)などが複雑にからみあった、広大な空間が展開している。また、電脳世界では移動中にウイルスと戦闘になることがあり、この戦闘をウイルスバスティングという。

青や緑の箱(ミステリーデータ)を調べるとアイテムやお金が入手できる。

各世界での移動方法

ふたつの世界はともに、物語が進むにつれて行ける場所が増える。現実世界では第2話で科学省とよかよか村、第4話でビーチストリート、第5話でわんがんびょういんに行ける。電脳世界は、サイバーメトロ（Cメトロ）のチケットを入手することで行動範囲が広がっていく。

サイバーメトロのチケットは、イベントの発生によって入手できる。

メトロライン

現実世界の地下鉄。利用するには、目的地までのきっぷを買う必要がある。ただし、料金は子供なら無料になっている。

船

ビーチストリートの港に泊まっている船。第4話から利用可能で、ジゴク島へ行ける。第8話からはWWWほんきょちにも移動可能。

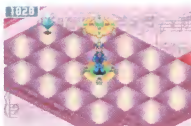
サイバーメトロ（Cメトロ）

電脳世界の各インターネットエリアをつなぐ地下鉄。利用するためには、目的地までのCメトロのきっぷが必要になる。

ワープポイント

電脳世界のあちこちにあるワープポイント。上に乗ることにより、ちがう電脳世界のエリアへとワープすることができる。

セキュリティキューブ

電脳世界の道をふさいでいる、箱のような物体。とりのぞくには、Pコードを入手したり、ボスを倒す必要がある。

せまい道

電脳世界にあるせまい道。ここを通るには、ナビカスタマイザー（P020参照）にプレスプログラムを組みこむ必要がある。

ゲームの進めかた

物語は、ひとびとと会話したり、敵のネットナビと戦うことによって進行していく。イベントや会話はスタートボタンを押せばとばせるが、重要なメッセージを聞き逃すと何をしていいかわからなくなるので、きちんとチェックしておきたい。

Lボタンを押せばパートナーがヒントをくれる。迷ったら話を聞こう。

依頼について

第2話から行けるようになる科学省のロビーには、ネットバトラー向けの一般市民からの依頼が書かれた掲示板がある。この依頼を熱斗が受けることができ、解決するとごほうびがもらえるのだ。ただし、受けられる依頼は1度に1件まで。解決しないとつぎの依頼を受けることができず、依頼をこなしている途中でのキャンセルもできない。

依頼は各話開始時に何件か増える。まめに掲示板を見にいこう。

ウイルスバスティング

ウイルスバスティングとは、電脳世界にいるウイルスを退治することだ。ここでは、ウイルスバスティングの基本的なやりかたを解説する。

ウイルスバスティングのルール

ウイルスバスティング中は、ロックマンとウイルスがたがいに攻撃しあう。すべてのウイルスのHPを0にして撃破すればロックマンの勝利。逆にロックマンのHPが0になってしまうと敗北となり、ほとんどの場合はゲームオーバーになってしまうので、注意しておきたい。

Bボタンでロックバスター発射。ボタンを溜めればチャージショットになる。

ウイルスバスティングの流れ

ウイルスと遭遇

ウイルスとは、電脳世界を移動中に遭遇する。また、ミステリーデータを調べたときにも出現することがある。

ネットバトル

現実世界でネットバトルをもちかけられることがある。申し出を受ければ、ネットナビ同士の戦いがはじまる。

逃走

逃げることを選ぶと逃走の成功チェック。失敗すると戦闘になる。なお、ナビが相手の場合は逃げられない。

カスタム画面

この画面で使用するバトルチップ（ナビ用の戦闘プログラム）を選択する。Lを押せば逃げることもできる。

チップを選択

戦闘のときに使えるバトルチップを選ぶ際には、いろいろとルールがある。詳しくはP016を参照のこと。

ADD

バトルチップを選びADDを選択すると、チップは使えないが、つぎのカスタム画面で選べるチップの数が増える。

勝利・敗北

敵を全滅させると勝利。リザルト画面になる（P013参照）。敗北するとウイルス戦の場合はゲームオーバー。

戦闘

選んだバトルチップを使って敵と戦う。逃走失敗のときやADDを選んだときはバトルチップは使えない。

カスタムゲージ満タン

画面上のゲージが満タンになった状態でLかRを押せばカスタム画面になる。使わなかったチップは失われる。

バスティングレベルの決定

戦闘に勝利すると、リザルト画面になる。ここで戦闘中の行動によってバスティングレベルが決定され、敵の種類に応じてバトルチップやお金（ゼニー）を入手することができる。また、戦闘でロックマンがダメージを受けHPが減っている場合は、HPが回復することもある。

バスティングレベルが高いとバトルチップを入手できることが多い。

ウイルスorネットナビ戦の場合

バスティングレベルは、戦闘にかかった時間から点を出し、そこから増減する。11以上ならSとなる。

① デリートタイム

勝利するまでの経過時間が短ければ短いほど、バスティングレベルは高くなる。

○対ウイルス

時間	得点
0:00:00 〜 0:05:00	7
0:05:01 〜 0:12:00	6
0:12:01 〜 0:36:00	5
0:36:01 〜	4

○対ネットナビ

時間	得点
0:00:00 〜 0:30:00	10
0:30:01 〜 0:40:00	8
0:40:01 〜 0:50:00	6
0:50:01 〜	4

② 攻撃を受けた回数

攻撃をくらってロックマンがのけぞると減点。攻撃をすべてかわすとバスティングレベルが上がる。

回数	得点	回数	得点
0回	+1	3回	−2
1回	±0	4回〜	−3
2回	−1		

③ 移動したマスの数

ロックマンがウイルスバスティング中に動いたパネルの数が少ないと、バスティングレベルが上がる。

マス数	得点	マス数	得点
0〜2	+1	3〜	±0

④ 同時に倒した敵の数

広範囲を攻撃するバトルチップなどで敵を同時に何体も破壊すると、バスティングレベルが上がる。

敵の数	得点	敵の数	得点
2体同時	+2	3体以上同時	+4

通信対戦の場合

プレイヤー同士の通信対戦（P024参照）では、ウイルス戦やナビ戦とは少しちがった計算方法になる。

① デリートタイム

基本点の出しかたはウイルス戦のときとおなじ。経過時間が短いほど、バスティングレベルは高い。

時間	得点
0:00:00 〜 0:30:00	10
0:30:01 〜 0:45:00	8
0:45:01 〜 1:00:00	6
1:00:01 〜	4

② 勝利時のHP

戦闘が終わったとき、ロックマンの残りHPが多ければ多いほどバスティングレベルは高くなる。

HP	得点	HP	得点
MAX	+3	2/4以上	+1
3/4以上	+2	2/4より少ない	±0

③ リカバリーを使った回数

回復を使った回数が多いと得点は下がる。ただし回復効果を持つナビチップはふくまない。

回数	得点	回数	得点
3回以上	−4	1回	−1
2回	−2	0回	±0

④ 相手のロックマンとのHPの差

通信対戦開始時の、お互いのロックマンのHPの差でバスティングレベルが変化する。自分のほうが少ないと高くなり、多いと低くなる。

HPの差	得点
自分の方が400以上多い	−4
自分の方が200〜390多い	−2
自分の方が100〜190多い	−1
両者の差が0〜99の場合	±0
自分の方が100〜190少ない	+1
自分の方が200〜390少ない	+2
自分の方が400以上少ない	+4

カウンターヒットとバグのかけら

敵が攻撃を出す瞬間にデリートすると、カウンターヒットとなり、敵がバグのかけらというアイテムを落とす。1体をカウンターで倒すと1個、2体で3個、3体で8個、ナビなら10個のバグのかけらを得られ、ためておけばあとでチップやアイテムがもらえるようになる。

カウンターヒットすると、敵は消える直前に1マス後ろにふっとぶ。

属性と相性

ウイルスやネットナビは、炎や水といった属性をそなえている場合がある。属性同士には相性があり、弱点となる属性の攻撃をくらうと、通常の倍のダメージになってしまう。属性同士の相性をよく頭に入れておけば、効率良く戦えるようになるはずだ。

属性の相性をうまく利用すればダメージを大幅にアップすることが可能。

相性の関係

属性が関係することがら

❶ 攻撃と防御の属性

ウイルスやネットナビ、スタイルチェンジしたロックマン(P019参照)は、固有の属性を持っている。これらのウイルスやナビは、攻撃にも属性が存在していることが多い。スタイルチェンジしたロックマンは、ため撃ちに属性が追加される。

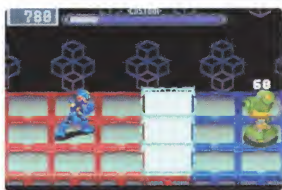
弱点の属性の攻撃を受けると、ナビやウイルスに「!!」と表示される。

❷ パネルの属性

自分が立っているパネルに対して強い属性で攻撃されると、マグマパネル上の水属性攻撃以外はダメージが倍になる。逆に、自分の持っている攻撃チップの属性にあわせてパネルの属性を変化させれば有利に戦えるようになるのだ。

敵が立っているパネルが草むらの状態なら、炎属性の攻撃が有効だ。

バトルフィールド

ロックマンが戦う場所は、3×3のパネルで構成され、敵のエリアも含めれば3×6の広さを持っている。このパネルは、電脳世界の場所によっては属性を持っていたり、最初から障害物が置いてあったりするので、バトルフィールドにあわせた戦いかたが必要になってくる。

チップのエリアスチールを用いれば、敵のエリアをうばうことも可能。

とくべつなパネル

くさむら

炎属性の攻撃を受けるとダメージが倍になる。また、木属性を持つものが上にのると、HPが回復していく。

こおり

電気属性のダメージは倍になる。となりのパネルから移動してくると、ツルツルとすべってしまう。

マグマ

炎属性以外の属性を持つものが上にのると、ダメージを受ける。木属性の場合はダメージが倍になる。

サンド

トルネードやコガラシなど木属性の攻撃の命中回数がアップする。また、このパネルはすなに足をとられて移動しにくい。

ホーリー

属性などに関係なく、上にのったものの受けるダメージを半減する。うまく使えば対戦時などに重宝するパネル。

どく

上にのったもののHPを少しずつ減らしていくパネル。地面に足をつけずに少し浮いている敵に対しても有効だ。

メタル

ヒビも入らなければ、壊すこともできない、硬いパネル。パネルを壊すタイプの攻撃をしてくる敵に有効になる。

ヒビ(半壊)&穴(全壊)

ヒビは通りすぎると全壊し、全壊すると浮遊しているもの以外は入れない。全壊後は一定時間たつと通常のパネルにもどる。

障害物

岩

HP500。そう簡単に破壊できないので、岩の奥に攻撃したい場合は広範囲を攻撃するチップか貫通するチップを使おう。

ストーンキューブ

HP200。ガッツパンチなどで押して相手に当てることができる。バトルチップの"ストーンキューブ"で置ける。

アイスキューブ

HP200。ガッツパンチなどで押して相手に当てることができる。電気属性の攻撃を加えると簡単に壊すことができる。

メタルキューブ

HP500。押して相手に当てることができる。ストーンキューブより大幅に耐久力が上がっている。

不発弾

HP100。破壊しても爆発しないが、炎属性の攻撃を当てると、そのエリア全体に爆炎が広がってダメージを与える。

歯車

HP50(通信対戦時80)。触れるとダメージを受ける。ブレイク性能(P016参照)のある攻撃でのみダメージを与えられる。

チップとフォルダ

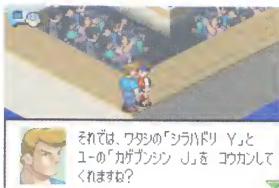
本作のキモともいえるのが、戦闘時に使用するバトルチップだ。
ここでは、バトルチップの使用法とチップを収録するフォルダを解説する。

チップとフォルダ

ネットナビがウイルスバスティングにもちいる戦闘用のプログラムがバトルチップで、通常30枚でひと組となる。この30枚のチップを入れておくものがフォルダである。フォルダに入りきらないチップはリュックに収納され、戦闘時以外に入れかえることができる。

フォルダ内のチップはサブ画面の"チップフォルダ"で確認できる。

チップの入手

バトルチップは、おもに戦闘後にバスティングレベルが高い場合に入手できる（P013参照）。また、チップショップやネット商人から購入したり、ミステリーデータ（宝箱）から手に入れることもある。なお、各チップの最大の入手数は、チップコードごとに各99枚である。

チップの交換をもちかけられたら、珍しいチップを入手するチャンス。

チップの種類と特性

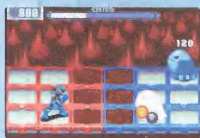
全部で250種類以上あるバトルチップは、攻撃や回復などのさまざまな効果があり、チップごとの特性を活かしてやることこそバトルの最大のコツといえる。各チップの解説はゲーム中のチップ選択画面などでも見ることができるが、より具体的な効果や使いかたのヒントはP137からのチップデータを参照してほしい。

チップ情報の見かた

チップコード
属性
攻撃力（回復力）

※背景の色が白のものはスタンダードチップ、青のものはメガクラスチップ、赤のものはギガクラスチップであることを示している。

ブレイク性能について

バトルチップのうち、一部のものはブレイク性能という効果を持っている。これはガードを固めて通常の攻撃では傷つけることができない敵に対してもダメージを与えられるという効果で、歯車やメタルキューブなどの障害物を壊したいときにも必要になる。どのチップにブレイク性能があるかは、チップデータを参照のこと。

ブレイク性能を持つ代表的なチップがホウガンだ。

フォルダの編集とルール

フォルダに入っているチップを入れかえたい場合は、サブ画面から“チップフォルダ”を選択する。ここでリュックのなかの交換したいチップとフォルダのなかのチップを入れかえればいい。ただし、フォルダを編集するときには、以下のルールを守る必要がある。

フォルダやリュックのチップは、攻撃力や50音順に並びかえができる。

1. おなじチップは4枚までしか入れられない。
2. フォルダ内のチップの合計数は必ず30枚にする。多くても少なくてもいけない。
3. メガクラスは5枚、ギガクラスは1枚までしか入らない。また、おなじ種類のメガ、ギガクラスを2枚以上入れることもできない。

使用フォルダの選択

フォルダは最初はひとつしかないが、物語が進むにつれて増えていく(右表参照)。戦闘に使用するフォルダはひとつだけなので、いくつかのフォルダを持っている場合は装備するフォルダを選択しておく必要がある。フォルダの種類に関してはP127を参照のこと。

各フォルダの入手方法

フォルダ1	最初から持っている
フォルダ2	第5話でトラキチの受けた依頼をすべてこなすともらえる
予備フォルダ	第2話でナビカスタマイザーといっしょにもらえる

バトルでのチップの使用とプログラムアドバンス

カスタム画面で選択できるチップの枚数は基本的に1枚だが、以下のルールを守れば、最高で5枚まで選択可能だ。また、特定の組み合わせのチップを選択すると、強力なプログラムアドバンスが発動する。このプログラムアドバンスに関してはP198を参照してほしい。

プログラムアドバンスは従来のチップより格段に攻撃力がアップする。

バトルでのチップ選択のルール

1. チップコードがおなじチップは最高5枚まで選択できる。また、チップコードが*のチップはどのコードとも組み合わせられる。
2. おなじ種類のチップは、同時に選択できる。フォルダ内に入る同種のチップは最高で4枚なので、選択できる最大数も4枚になる。

レギュラーチップ

レギュラーチップはバトル開始時に必ず選択できるようになるチップで、装備中のフォルダのなかにある1枚を指定できる。ただし、レギュラーチップに指定できるのはロックマンのレギュラー容量のメモリ数より容量が小さいチップに限られるので注意すること。

レギュラー容量はフォルダ編集時にいちばん上に表示されている。

ロックマンのパワーアップ

ゲーム中、ロックマンはいくつかのアイテムによってパワーアップする。ここでは、パワーアップの種類とアイテムの入手方法を解説する。

HPのアップ

ロックマンのHPは、ゲーム中で入手できるHPメモリによってアップする。HPメモリは以下の場所で入手でき、すべて手に入れた場合の最大値は1000となっている。なお、ロックマンのHPはナビカスタマイザー(P020参照)を使うことにより、さらに上昇可能だ。

HPメモリの入手場所

NO	入手場所or方法／話数
1	校長のPCの電脳2／第1話
2	学校サーバーの電脳／第1話
3	秋原エリア2(ネット商人)／第1話
4	秋原エリア2(ネット商人)／第1話
5	秋原スクエア(ネット商人)／第1話
6	秋原スクエア(ネット商人)／第1話
7	どうぶつえんの電脳1／第2話
8	メイルのHP／第2話
9	科学省スクエア(ネット商人)／第2話
10	科学省スクエア(ネット商人)／第2話
11	科学省スクエア(ネット商人)／第2話
12	よかよかエリア2／第3話
13	ポップの電脳／第3話
14	依頼「そうしんミス」のごほうび／第3話
15	よかよかスクエア(ネット商人)／第3話
6	よかよかスクエア(ネット商人)／第3話
17	よかよかスクエア(ネット商人)／第3話
18	依頼「おカネを なくしました」のごほうび／第4話
19	ジゴク島のヤドカリ／第4話
20	ビーチスクエア(ネット商人)／第4話
21	ビーチスクエア(ネット商人)／第4話
22	ビーチスクエア(ネット商人)／第4話
23	びょういんの電脳2／第5話
24	びょういんの電脳5／第5話
25	ウラインターネット3／第5話
26	へんしゅうきざいの電脳／第5話
27	依頼「電脳スタントマンぼしゅう!」のごほうび／第5話
28	びょういん3Fのイノチの木／第5話
29	ウラインターネット5／第7話
30	クイズマスターの賞品／第7話
31	ウラインターネット4(ネット商人)／第7話
32	ウラインターネット4(ネット商人)／第7話
33	ウラインターネット4(ネット商人)／第7話
34	ウラスクエア(ネット商人)／第7話
35	ウラスクエア(ネット商人)／第7話
36	ウラスクエア(ネット商人)／第7話
37	WWWの電脳1／第8話
38	WWWの電脳4／第8話
39	むじんせんしゃの電脳／第8話
40	依頼「あの青いナビのゆうしが見たい!」のごほうび／第8話
41	ウラインターネット7／クリア後
42	シークレットエリア2／クリア後
43	シークレットエリア2(ネット商人)／クリア後
44	シークレットエリア2(ネット商人)／クリア後
45	シークレットエリア2(ネット商人)／クリア後

サブメモリとレギュラーメモリのアップ

サブメモリはサブチップ(P023参照。使い捨てのアイテム)をもてる枚数を増やす。また、レギュラーUPはロックマンのレギュラー容量(P017)を増加させるものである。レギュラー容量がふえれば、より強力なチップをレギュラーチップに指定できるようになる。

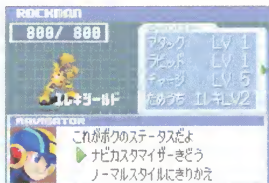
サブメモリの入手方法

NO	入手場所or方法	話数
1	ヨロイの電脳	第2話
2	びょういんの電脳3	第5話
3	ウラインターネット6	第7話
4	依頼「コンドルさがし」のごほうび	第6話

レギュラーUPの入手場所

NO	容量／入手場所or方法／話数
1	+1／校長のPCの電脳1／第1話
2	+1／ブラックボードの電脳／第1話
3	+2／やいとのHP／第1話
4	+2／科学省エリア2／第2話
5	+2／どうぶつえんの電脳4／第2話
6	+2／じはんきの電脳(科学省)／第2話
7	+1／けんばいきの電脳／第2話
8	+1／非常ベルの電脳／第2話
9	+3／依頼「わたしのナビが びょうきです」のごほうび／第2話
10	+1／りょかんの客室のツボのなか／第3話
11	+2／5-B教室の本棚／第3話
12	+3／ビーチエリア2／第4話
13	+1／TV局のコンパネの電脳／第4話
14	+3／クイズ君にもらう／第4話
15	+1／TV局1Fろうかの大道具／第4話
16	+1／びょういんの電脳1／第5話
17	+2／ウラインターネット2／第5話
18	+2／ベッドの電脳／第5話
19	+3／依頼「ゆうじんを さがしてください」のごほうび／第5話
20	+2／しおさい海岸の石碑／第5話
21	+1／メトロ科学省駅のゴミばこ／第6話
22	+1／職員室の先生の机／第7話
23	+2／テレビ局へんしゅう室の予定表／第7話
24	+2／WWWの電脳2／第8話
25	+2／むじんせんしゃの電脳／第8話
26	+2／ワイリー城のモニタールーム／第8話

ロックマンのスタイルチェンジ

第3話でロックマンの姿が変化(スタイルチェンジ)してパワーアップする。スタイルチェンジ後は戦闘の回数をこなすことでさらに強化が期待できるうえ、スタイルのレベルが上昇するごとにナビカスのプログラム(P020)をひとつ入手できるという特典もある。

タイプはこれまでのプレイの結果から、属性はランダムで決まる。

ロックマンのタイプ

ガッツ

ロックバスターやチャージショットを多用すると変化。ロックバスターの攻撃力が倍になるうえ、連射すると相手をのけぞらせるガッツマシンガンを撃つ。

ブラザー

ナビチップを多用すると変化。メガチップが6枚フォルダに入るほか、特定の条件でナビを倒してバスティングレベルSをとると珍しいチップを入手できる。

シールド

リカバリーやガード系のチップを多用すると変化。バリアがつくほか、ガード系プログラムを入れてタイミングよくガードするとHPが10%回復する。

グランド

パネルアウトなどのパネル破壊チップや、地形を変化させるチップを多用すると変化。チャージショットにパネルをヒビ割れにする効果が追加される。

カスタム

一度に多くのチップを選ぶと変化。最初に6枚チップが選べ、ロックバスターやナビチップを使わずにバスティングレベルSをとると珍しいチップを入手できる。

バグ

ナビカスタマイザーにバグが発生したままでいると変化。戦闘中によい変化がふたつ、悪い変化ひとつが起こる。何が起こるかは戦闘開始時までわからない。

バグスタイルで起こるよい変化

- バスターの攻撃力・連射力・チャージ力がMAX
- バトル開始から10秒間、無敵状態
- 最初からバリア100が張られている
- カスタム画面で選べるチップが10枚になる

バグスタイルで起こる悪い変化

- ロック・バスターが3/8の確率で空撃ちする
- ロックマンが、勝手に移動してしまう
- バトル中、除々にHPが減る
- カスタム画面中でもHPが除々に減る

スタイルごとのレベルアップに必要な戦闘回数と入手プログラム

スタイル	LV2	LV3	LV4	LV5
ガッツ	80回/スーパーアーマー	100回/ブレイクバスター	130回/ブレイクチャージ	-
カスタム	50回/カスタム1(ブルー)	100回/カスタム1(イエロー)	160回/カスタム2	-
ブラザー	50回/メガフォルダ1(グリーン)	100回/メガフォルダ1(ピンク)	160回/メガフォルダ2	-
シールド	50回/ブロック	80回/シールド	180回/リフレクト	-
グランド	50回/セットグリーン	50回/セットアイス	50回セットマグマ	200回/セットホーリー
バグ	120回/バグストッパー	200回/ダークライセンス	-	-

ロックマンの属性

ヒート

ロックマンが炎属性になり、ため撃ちが3マスまでとどく貫通攻撃の火炎放射に変化する。

アクア

ロックマンが水属性になり、ため撃ちがバトルチップのバブルショットとおなじ攻撃に変化する。

エレキ

ロックマンが電気属性になり、ため撃ちがバトルチップのラビリングとおなじ攻撃に変化する。

ウッド

ロックマンが木属性になり、ため撃ちが2マス先の目標に複数ヒットするコガラシに変化する。

ナビカスタマイザー

ロックマンを数々のプログラムによって強化するシステムがナビカスタマイザー（通称ナビカス）だ。ここでは、その使いかたを解説する。

ナビカスタマイザーとロックマンのパワーアップ

ナビカスとは、第2話でPETに新しく組み込まれる新機能で、これを利用してロックマンを強化できる。さまざまな効果を持つナビカス専用のプログラムを選んで組みこむことにより、より自分好みの能力を持ったロックマンにカスタマイズすることが可能となるのである。

プログラムセット画面

プログラムパーツとプラスパーツ

ナビカス専用のプログラムは、大きくわけて2種類ある。特殊な効果を持つプログラムパーツと、ロックマンのHPやロックバスターの能力をアップするプラスパーツである。それぞれのパーツをうまく組みあわせてセットすることがナビカスを使いこなすカギとなる。

プログラムパーツ

プログラムパーツはいろいろな効果でロックマンをサポートする。

プラスパーツ

こまかい四角のもようが入っているのが能力アップのプラスパーツ。

各パーツのセットとRUN

プログラムは4×4の正方形のマスのメモリMAPに以下のルールを守りながら置くことによってセッティングする。パーツをセットしたら、RUNを選択して起動チェック。正常かどうかはロックマンのメッセージを参考にすればいい。プログラム設置のルールを守らなかった場合は、バグやエラーが発生してしまう。

パーツセットのルール

1	プログラムパーツは、必ずその一部がコマンドラインに置かれていること。
2	プラスパーツはコマンドラインに置かないようにすること。
3	おなじ色のパーツどうしはとなりあわないように置くこと。

タイプと対応プログラム

スタイル	対応プログラムの色
ノーマル	ホワイト、ピンク、イエロー
ガッツ	ホワイト、ピンク、イエロー、レッド
カスタム	ホワイト、ピンク、イエロー、ブルー
ブラザー	ホワイト、ピンク、イエロー、グリーン
シールド	ホワイト、ピンク、イエロー、ブルー
グランド	ホワイト、ピンク、イエロー、グリーン
バグ	ホワイト、ピンク、イエロー、ダーク

※そのスタイルに対応していないプログラムを組みこもうとすると、パーツセットのルールを守っていてもエラーが出る。

エラーナンバーと改造コード

エラーが発生するとナビカスは作動しない。だが、第4話以降に入手できる改造ツールを持っている場合はエラーが出た時点でエラーナンバーに対応した改造コードを入れてやれば無視することができる。改造コードはP116以降に掲載してある。

エラー発生時にセレクトボタンを押すと、改造コード入力画面になる。

バグの発生

バグはエラーとちがい、発生してもそのままナビカスを使用できる。ただし、バグの原因になっているパーツによってさまざまな影響がロックマンに出るので、できる限りバグの発生はおさえたい。ただし、バグの状態で戦うことによって変化するスタイルもある(P019参照)。

RUN直後のメッセージが写真のものなら、バグがある証拠。

ナビカスの強化

いくつかのアイテムにより、ナビカスそのものを強化できる。まず、プログラムを置くメモリMAP(マス)を広げるかくちょうメモリ。このアイテムは全部でふたつ入手できる。ひとつめを入手するとメモリMAPが4×5に、ふたつめを入手すると5×5になる。もうひとつの強化アイテムがスピン系アイテムで、これはプログラムを配置するときに回転させることができるというものだ。スピン系アイテムはプログラムの色ごとに9種あり、入手しているものはサブ画面の“キーアイテム”で確認できる。

下ではかくちょうメモリをふたつ手にいれた状態でのプログラムのセット例をふたつ挙げているので、参考にしてほしい。

かくちょうメモリの入手方法

NO	入手方法／入手場所	入手話数
1	パパがメールでくれる	第4話
2	依頼「ぼうそうゾクの とりしまり」のごほうび	第7話

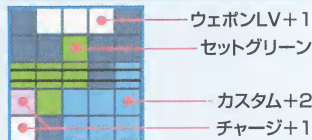
スピン系アイテムの入手方法

アイテム名	入手方法／入手場所	入手話数
スピンホワイト	?	?
スピンピンク	ビーチエリア1	第6話
スピンイエロー	依頼「どらむすこをこらしめておくれ」のごほうび	第3話
スピンレッド	?	?
スピンブルー	?	?
スピングリーン	?	?
スピンオレンジ	しおさいかいがんの女の子	第6話
スピンパープル	ビーチストリートの女のひと	第7話
スピンダーク	ウラインターネット4のプログラムくん	第8話

プログラムのセット例

1 ロックバスター連射タイプ

ロックバスターの威力と連射力を上げたタイプ。ガッツスタイルとの相性がいいカスタマイズだ。

2 ヒートスタイル対応

パネルを草むらにするセットグリーンを装備、ヒートスタイルの火炎放射の威力を活かせるタイプ。

ウイルスの飼育

科学省にあるウイルス研究室。この部屋にあるウイルス飼育機が完成すれば、ウイルスを味方にして育てることができる。

ウイルス飼育機

ウイルス研究室にあるウイルス飼育機は、第7話になると完成する。その後に電脳世界にいる仲間になるウイルスを倒すと、彼らはウイルス飼育機に転送されるのだ。あとはウイルス飼育機にプラグインして、仲間になったウイルスにエサをあげて育てていこう。

ウイルスは、ほとんどの場合同種の3匹が同時に仲間になってくれる。

ウイルスのつかまえかた、育てかた

仲間になるウイルスは、各電脳世界の決まった場所にいる。ロックマンがウイルスのいる場所に行くと戦闘が発生し、勝利できればウイルスたちは仲間になってくれるのだ。仲間になったウイルスは、バグのかけらをエサとしてあげることによって成長していく。

エサの数を増やし、特定のウイルスを優先して育てることも可能。

飼育ウイルスの出現場所

ウイルス名	出現エリア
メットール系	秋原エリア1
ラビリー系	依頼「すてウイルス、ひろってください」のごほうび(7話)
チャマッシュ系	科学省エリア2
ジェリー系	ビーチエリア2
モモグラン系	どうぶつえんの電脳4
キラーズアイ系	校長ノートPCの電脳1
ガルー系	アクマぞうの電脳
スウォーディン系	ウラインターネット1
ドリームビット系(1)	シークレットエリア1
ドリームビット系(2)	シークレットエリア3

※ドリームビット系(2)はドリームビット系(1)を仲間にしていると出現する。

ウイルス名	出現エリア
メットールSP	ブラックボードの電脳
ラビリーSP	ベッドの電脳
チャマッシュSP	びょういんの電脳1
ジェリーSP	おんせんライオンの電脳
モモグランSP	よかよかエリア1
キラーズアイSP	ドアセンサーの電脳
ガルーSP	どうぶつえんの電脳2
スウォーディンSP	ひじょうベルの電脳
ドリームビットSP	がいへきの電脳

※各ウイルスのSPは、同種の3体(ドリームビットは5体)をなかまにしていると出現する。

ウイルスチップについて

ウイルスが仲間になると、ウイルス飼育機のそばにいる研究員からバトル中にそのウイルスを呼び出す"ウイルスチップ"をもらうことができる。ウイルスチップを使う場合は、選択後にもう一度Aボタンを押すことによって呼び出すウイルスを決定する。

ウイルスチップを使うと、3種のうちどれかが出現後、攻撃してくれる。

サブ画面

スタートボタンを押して呼び出すサブ画面には、さまざまな項目がある。それぞれの項目の意味と使いかたをよく理解しておこう。

サブ画面の項目

サブ画面は、フィールドの移動中にスタートボタンを押せば開く。画面中にはロックマンのHP、所持ゼニー(Z)、持っているバグのかけらの個数、現在位置のほか、8つのメニューの項目が表示される。以下にサブ画面の8つのメニュー項目を個々に解説する。

サブ画面は、現実と電脳のどちらにいても呼び出すことが可能。

チップフォルダ

所持しているフォルダの編集やレギュラーチップの指定、持っているバトルチップの枚数の確認などができる。

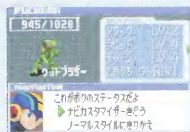
サブチップ

サブチップ(使うとなくなるアイテム)を使用する。また、サブチップやサブメモリの所持数の確認もできる。

データライブラリ

入手したことがあるチップのリストを、スタンダード、メガ、ギガにわけて表示する。レア度も調べられる。

ロックマン

ロックマンのステータスのチェックやスタイルチェンジ、ナビカスタマイザーの起動などができる。

Eメール

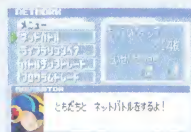
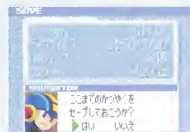
熱斗のPETに送られてきたEメールを読む。まだ読んでいないEメールには、NEWのマークがついている。

キーアイテム

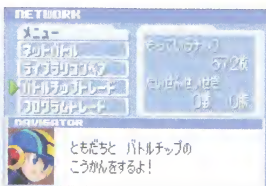
持っているキーアイテムの確認をする。キーアイテムごとにロックマンがひとことコメントをくれる。

つうしん

通信ケーブルによってほかのプレイヤーの『ロックマン エグゼ3』と通信する。詳細はP024を参照のこと。

セーブ

データのセーブを行なう。熱斗やロックマンがどんな場所にいても、セーブすることができる。

『ロックマン エグゼ3』は、おなじカートリッジを持っている友人と通信することによって、対戦やチップの交換ができる。

通信について

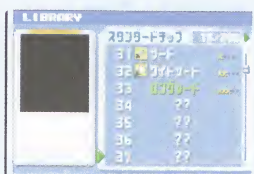
通信でできるのは、ネットバトルのほか、ライブラリデータの交換やチップ、プログラムのトレードだ。もし『ロックマン エグゼ3』をプレイしている友だちがいるのなら、ぜひ通信を使って対戦を楽しんだり、お互いのライブラリを完成に近づけるよう協力しよう。

まずサブ画面の"つうしん"を選ぶ。その後にメニューが表示される。

ネットバトル

ロックマン同士を対戦させる。まずライトきゅう(地形なし)、ミドルきゅう(地形あり)、ヘビーきゅう(地形としかけあり)、トリプルバトル(すべてを3連続)を決定。さらに"れんしゅう""かちぬき"(勝敗を記録しない)と"ほんばん"を選択する。

バスティングレベルによっては、すごいチップが入手できることも?

ライブラリコンペア

通信相手のライブラリのうち、自分が持っていないチップのデータをもらうことができる。実際に相手からチップをもらわなくてもライブラリのデータをうめることができるので、ライブラリの完成をめざしているひとにとっては便利だ。

あたらしくライブラリがうまったチップは緑の字で表示される。

バトルチップトレード

お互いの持っているバトルチップを交換する。プログラムアドバンスをおこすために足りないコードがあるチップなどを友人からもらったりすればいいだろう。ただし、ギガクラスのチップはトレードすることができないので注意してほしい。

一方が交換するチップをナシにすればチップを渡すことができる。

プログラムトレード

お互いの持っているプログラムを交換する。ゲームをはじめたばかりの友人に"コレクターズアイ"のような効果的なプログラムをわたしてあげたり、自分の選んでいるスタイルではあまり使わないプラスパーツを交換したりすることなどが可能だ。

チップとはちがい、プログラムは入手数が少ないので交換は慎重に。

02
シナリオ攻略編

電脳世界のつながり

ここでは、おもな電脳世界が、どのようにつながっているかをわかりやすくまとめている。
つぎの目的地へ、どのルートを通ればいいかわかるはずだ。

秋原エリア

熱斗のHP

メイルのHP
第4話からよかよかスクエアに行けるワープポイントが開通する

やいとのHP
第3話から科学省スクエアに行けるワープポイントが開通する

デカオのHP
第2話から秋原スクエアに行けるワープポイントが開通する

秋原エリア1

秋原エリア2

秋原スクエア

秋原エリア3

科学省エリア

科学者スクエア

科学者エリア2

科学者エリア1
第7話になるとウラインターネット5に行く穴があくようになる

よかよかエリア

よかよかスクエア

よかよかエリア2

よかよかエリア1

たま子のHP
第6話からビーチスクエアに行けるワープポイントが開通する

ジゴク島エリア

ジゴク島エリア
第5話以降、ビーチエリア2からワープしてきた場合のみ、ウラインターネット1に行くことができる

ビーチエリア

ビーチスクエア

ビーチエリア2
ウラのわりふを入手すると、ジゴク島エリアに行くことができるようになる

ビーチエリア1

ウラインターネット

ウラインターネット1

ウラインターネット2
ウラランク10位になると、ウラインターネット4に行けるようになる

ウラインターネット4

ウラインターネット3
第7話でブラックマインドを入手すると、ウラスクエアに行けるようなる

ウラインターネット5～7

ウラスクエア
ウラインターネット3からくるとウラインターネット5に、ひみつのどうくつからプラグインするとシークレットエリア1に行ける

シークレットエリア

シークレットエリア3

シークレットエリア2

シークレットエリア1

ストーリー&マップ攻略ページの見かた

ここからは『ロックマン エグゼ3』の物語の流れと、登場するマップを掲載する。いずれもゲームを進めるうえで大いに参考になるはずだ。

シナリオ攻略の見かた

1. エピソードのタイトル。本書では物語のおおよその区切りによって9つにわけ、タイトルをつけて紹介している。
2. フローチャート。重要なイベントが発生する場所と、おきることがらがわかる。赤は現実世界、青は電脳世界を表わす。
3. そのエピソードから行けるようになる場所と、マップの掲載ページ。
4. 科学省の依頼掲示板に新しく書きこまれる依頼の名前と、もらえるごほうび。
5. そのエピソードからできるチップトレード。チップの交換を希望するひとが登場する場合、いる場所と交換するチップ名。

マップ攻略の見かた

1. マップ名。現実世界なら赤、電脳世界なら青い見出しになっている。
2. マップ。そのマップから移動できる場所と掲載ページ、ボスの出現位置、仲間になるウイルスの出現位置などを引き出して、ネット商人やサブチップ商人のいる場所などをアイコンによって表示している。
3. 攻略のヒントなど。
4. 出現ウイルス。そのマップに出現するウイルス(電脳世界のみ)。
5. 販売品リスト。そのマップにネット商人などがいた場合、購入できるものと最大購入数、およびその価格を表にした。なお、価格はすべてZ(ゼニー)だが、バグのかけら交換所のみバグのかけらの個数を表わしている。
6. ランダムミステリーデータ。エリア内の緑色の宝箱に入っている可能性のあるアイテムやゼニーの金額と、出現する確率(電脳世界のインターネットエリアのみ)。

引き出しとマップ上のアイコンの意味

メイルのPコードが必要

その場所を通るために何か条件を満たさなくてはならないことを示す。

プラグイン
イヌごやの電脳へ

プラグインして、電脳世界にロックマンを送り出すことができる場所を示す。

ボス
ガッツマン(第1話)

その場所にボスが出現することを示す。ボス名と登場話数も併記。

ウイルス
メットール系

その場所に仲間になるウイルスが出現することを示す。

N B P S

Nはネット商人、Bはバグのかけら交換所、Pはプログラム商人、Sはサブチップ商人であることをそれぞれ示す。

第1話

真夜中の侵入者

よみがえった悪の組織WWW。その魔の手が、しずまりかえる夜の学校にせまっていた。ふたたび熱斗たちの戦いがはじまろうとしている!

物語のながれ

科学省・ウイルス研究室
クラスメイト全員に話しかける

5-A教室
デカオ、メイル、やいとに話しかける

秋原町
公園でチャットの打ち合わせ

秋原町・熱斗のへや
熱斗のパソコンにプラグイン

秋原スクエア
秋原スクエアでN1予選に参加

秋原エリア3
○×クイズ第1問。正解データを取って秋原スクエアへもどる

秋原スクエア
第2問出題

秋原エリア2
正解データを取って秋原スクエアへもどる

秋原スクエア
第3問出題

秋原エリア1
正解データを取って秋原スクエアへもどる

秋原スクエア
一次予選突破。"やいとのPコード"入手して、いったんプラグアウト

秋原町・熱斗のリビング
リビングでママと夕食

秋原町・熱斗のへや
ふたたびプラグインしてインターネットへ

やいとのHP
ガッツマン、ロール、グライドの全員に話しかけるとチャット開始

秋原町
デカオのわすれものを取りに学校前に集合

秋原町・熱斗のへや
プラグインしてインターネットへ

秋原エリア2
学校の門のカギを開ける

秋原町・5-A教室
デカオのフロッピー探し

秋原町・職員室
ナゾの物音を追って学校を探険

秋原町・校長室
西古レイとフラッシュマン登場

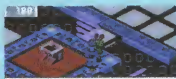
秋原町・わたりろうか
メイルに話しかける

秋原町・教室まえろうか
やいとに話しかける

秋原町・5-A教室
デカオに話しかける

秋原町・5-B教室
ひがさ入手

秋原町・校長室
校長のノートPCにプラグイン

校長ノートPCの電脳1
現実世界の5-B教室の明かりをつけ、ロックを解除しながら進む

校長ノートPCの電脳2
現実世界の職員室の明かりをつけ、ロックを解除しながら進む。フラッシュマン戦

秋原町
公園でデカオとネットバトル

秋原町・熱斗のへや
寝る

第2話へ

第1話から行けるようになる場所

〔現実世界〕

〔電脳世界〕

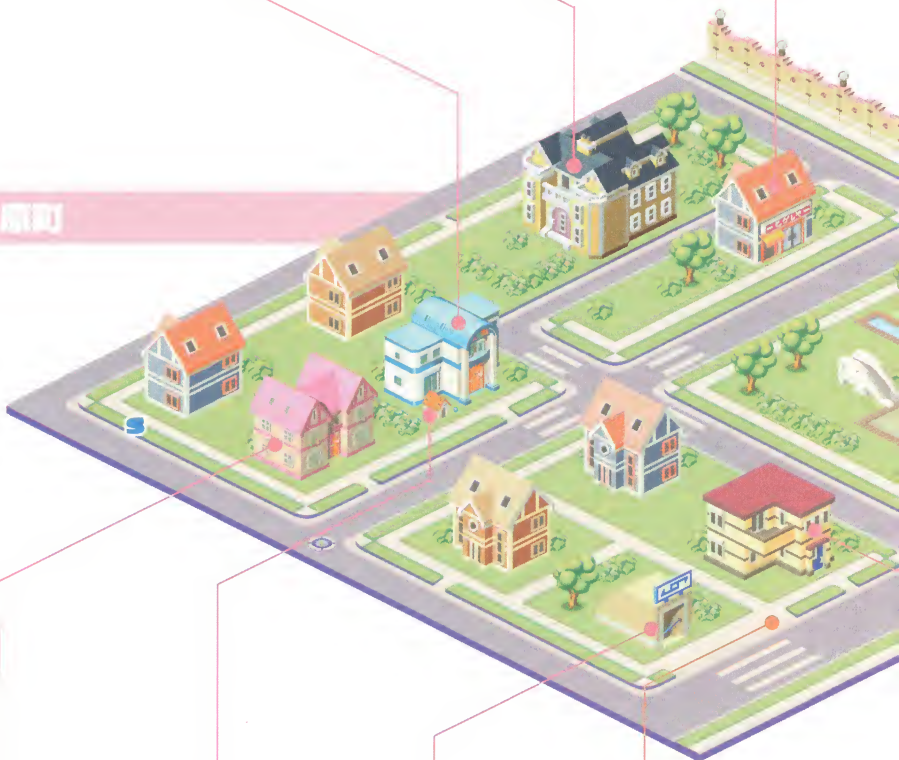
第1話から受けられる依頼／もらえるごほうび
なし

第1話からできるチップトレード
なし

秋原町

熱斗のいえ
P032

やいとのいえ
P034

ヒグレヤ（第3話～）
P063

メイルのいえ
P033

プラグイン
イヌごやの電脳へ
P031

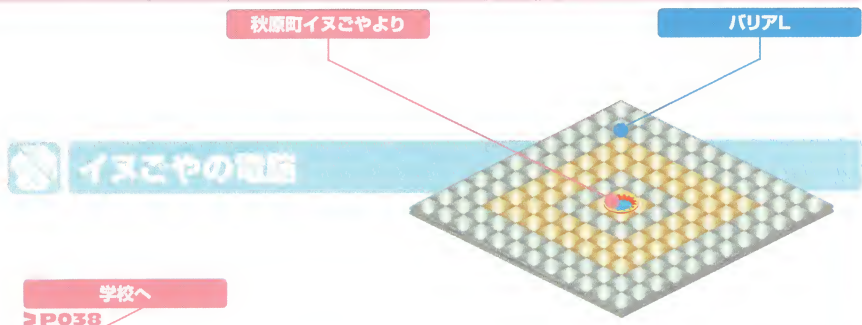
メトロ秋原駅へ
P031

ボス
ガッツマンV2（第2話）

S サブチップ商人

商品	個数	価格
ミニエネルギー	∞	100Z
シノビダッシュ	∞	200Z
エネミーサーチ	∞	10000Z

秋原町イヌごやより

バリアL

学校へ
P038

チップトレード(第6話〜)

リカバリー120S
↓
ダイナウェーブV

出現ウイルス

名前	属性	掲載
メットール		P207
キャノーダム		P207
ガルー※		P210
ガルーバー※		P210
ガルーダン※		P210
ビーストマンV3※		P229

※ビーストマンV2を倒したあと、シノビダッシュ状態のときに出現(サブチップ使用とプログラム装備のどちらでも可)

プラグイン
むじんせんしゃの電脳へ(第8話)
P100

ボス
ガッツマン(第1話)

デカオのいえ
P034

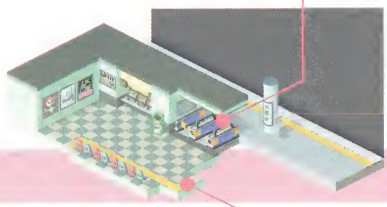
メトロ科学省駅へ(第2話〜)
P044

メトロよかよか村駅へ(第3話〜)
P048

メトロビーチ駅へ(第4話〜)
P068

メトロ秋原駅

秋原町へ

熱斗の1完

熱斗のへや

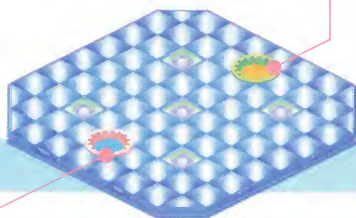
プラグイン
熱斗のHPへ

熱斗のリビング

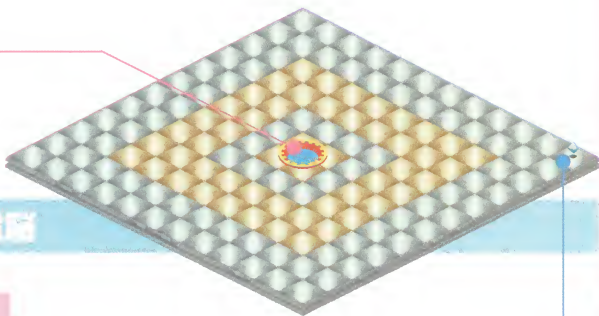
プラグイン
コンパネの電脳へ（第3話～）

秋原町へ
P030

秋原エリア1へ
P035

熱斗のHP

熱斗のパソコンより

コンパネの電脳

コンパネより

スプレッドガンN

出現ウイルス

名前	属性	掲載
ガルー	🔥	P210
チュートン	◘	P208
チュートン2	◘	P208
パラボール	⚡	P224

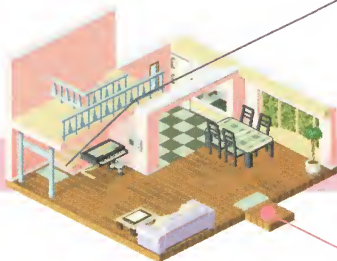
メイルのいえ

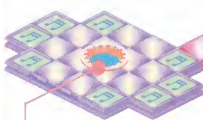
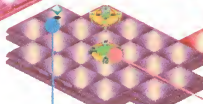
メイルのへや

プラグイン
メイルのHPへ

メイルのリビング

秋原町へ
P030

メイルのHP

オープンロックが必要
HPメモリ

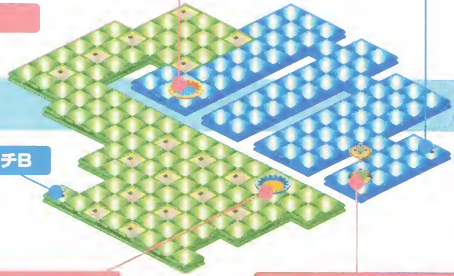
メイルのパソコンより

よかよかスクエアへ(第4話〜)
P037

500Z

秋原エリア1へ
P035

出現ウイルス

名前	属性	掲載
メットール	■	P207
メットール2	■	P207
ラビリー	⚡	P211
キャノーダム	■	P207

デカオの家

デカオのへや

P030

デカオのHP

P035

P037

出現ウイルス

名前	属性	掲載
メットール	■	P207
キャノーダム	■	P207
ガルー	🔥	P210

やいとの家

やいとのへや

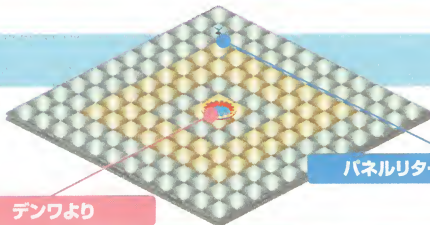
P047

P030

やいとのHP

P036

出現ウイルス

名前	属性	掲載
ラビリー	⚡	P211
キャノーダム	■	P207
キャノーダム2	■	P207

デンワの電脳

出現ウイルス

名前	属性	掲載
チュートン	■	P208
ラビリー	⚡	P211
エビロン	💧	P210

インターネット秋原エリア

出現ウイルス

名前	属性	掲載
メットール	■	P207
キャノーダム	■	P207

ランダム宝箱

名前	確率
ミニボム S	4/32
ショットガン T	4/32
ソード Y	4/32
パネルアウト1＊	4/32
200Z	4/32
400Z	7/32
800Z	3/32
1200Z	2/32

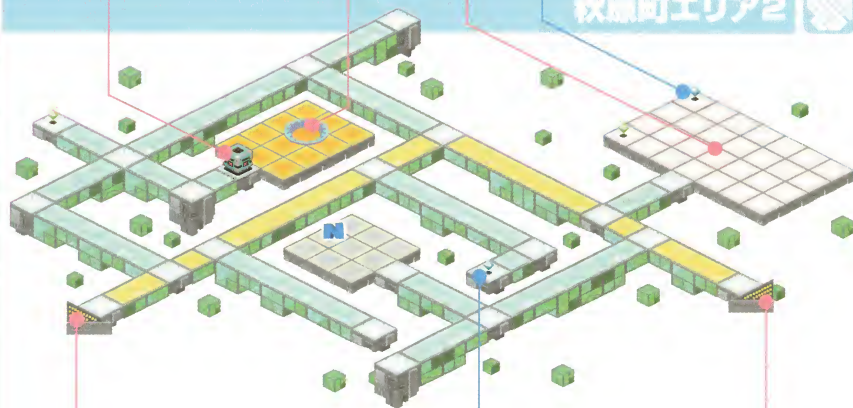
インターネット秋原エリア

夜の学校のなかに入るためには、この場所にあるカギのデータを操作して、閉まっている校門を開けなくてはならない。

やいとのPコードが必要

やいとのHPへ
P034

コピーダメージ＊

秋原町エリア2

秋原エリア1へ
P035

800Z

秋原エリア3へ
P037

出現ウイルス

名前	属性	掲載
メットール	■	P207
キャノーダム	■	P207
パラボール※	⚡	P224
ラウンダ※	■	P226
ラビリー※	⚡	P211
フラッシュマンV3※	⚡	P228

※フラッシュマンV2を倒していると出現

ネット商人

商品	個数	価格
HPメモリ※	2	1000Z
ブイガンL	3	200Z
バリアL	3	500Z
リカバリー10＊	3	500Z
ヒートショットB	3	800Z

※HPメモリの価格は、2個めは3000Z

ランダム宝箱

名前	確率
100Z	12/32
300Z	12/32
1000Z	6/32
2000Z	2/32

秋原エリア3

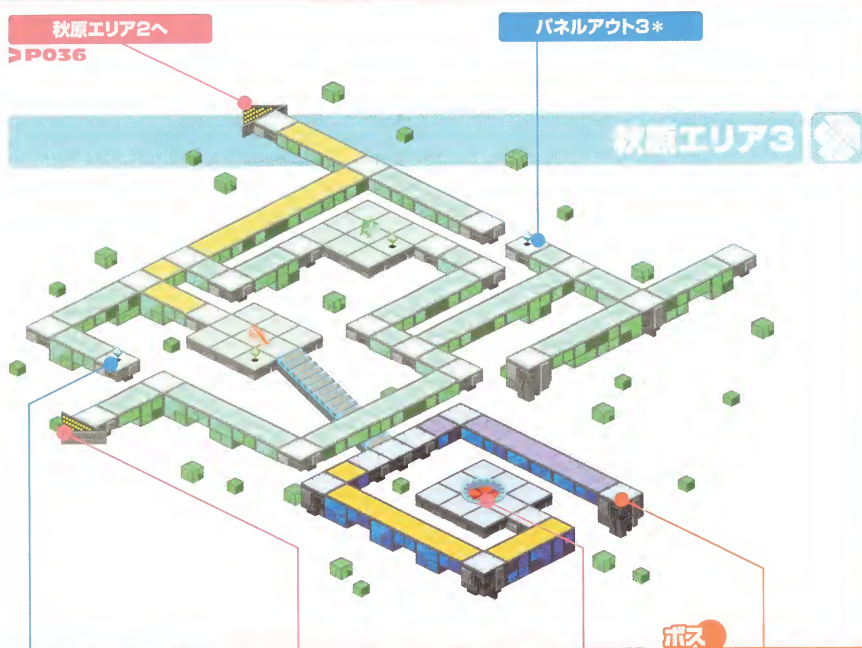
秋原エリア2へ
P036

パネルアウト3＊

ロングソードE

秋原エリア1へ
P035

秋原スクエアへ

ボス
フラッシュマンV2(第2話〜)

ランダム宝箱

名前	確率
ショックウェーブ J	4/32
ダッシュアタック Z	5/32
リカバリー30＊	5/32
スプレッドガン O	2/32
500Z	7/32
900Z	6/32
1300Z	2/32
2000Z	1/32

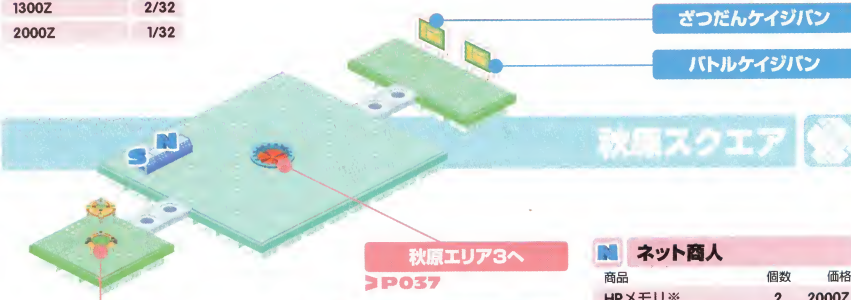
出現ウイルス

名前	属性	掲載
メットール	無	P207
キャノーダム	無	P207
ラビリー	電	P211

秋原スクエア

ざつだんケイジバン

バトルケイジバン

秋原エリア3へ
P037

デカオのHPへ(2話〜)
P034

サブチップ商人

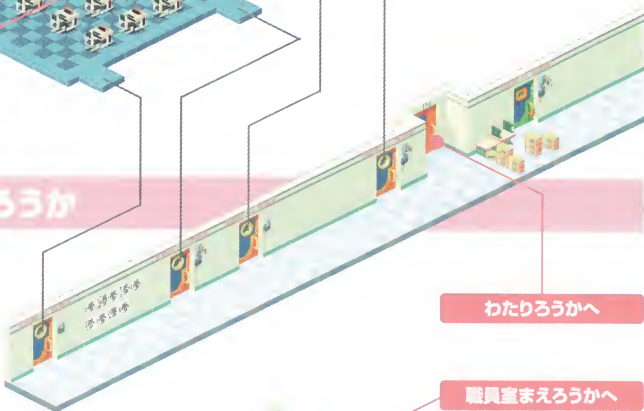
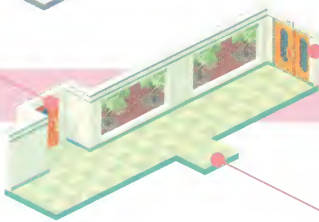
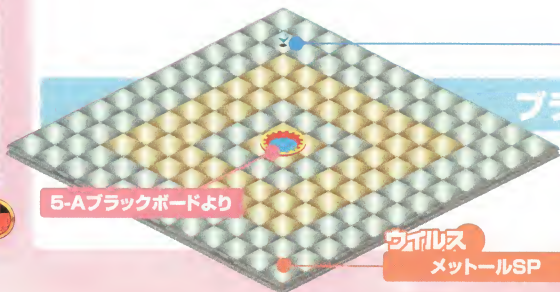
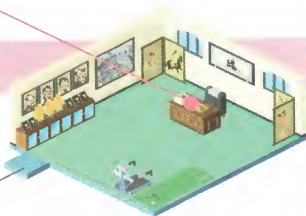
商品	個数	価格
ミニエネルギー	∞	100Z
フルエネルギー	∞	1000Z
シノビダッシュ	∞	200Z

ネット商人

商品	個数	価格
HPメモリ※	2	2000Z
アタック＋10＊	3	300Z
パネルスチールL	3	600Z
クサムラステージ＊	3	1000Z
バンブーソードP	1	5000Z

※HPメモリの価格は、2個めは5000Z

出現ウイルス

名前	属性	掲載
メットール	■	P207
キャノーダム	■	P207

出現ウイルス

名前	属性	掲載
メットール	■	P207
キャノーダム	■	P207
ラウンダ	■	P226
キラーズアイ※	⚡	P218
スパークレイ※	⚡	P221

※プログラム"バッテリーモード"を装備していると高確率で出現

校長ノートPCの電脳

校長ノートPCの電脳1

出現ウイルス

名前	属性	掲載
メットール	■	P207
キャノーダム	■	P207
ラビリー	⚡	P211

この電脳世界は、入ってきてすぐは暗くてまわりがよく見えない。現実世界の5-B教室の電気をつければ明るくなる。

「キーデータ」ハ コノ エリアノ ドコカニ アルハズ ナンデスガ コウ クライト サガスニ サガセマセ

校長ノートPCの電脳2

スプレッドガンP

1200Z

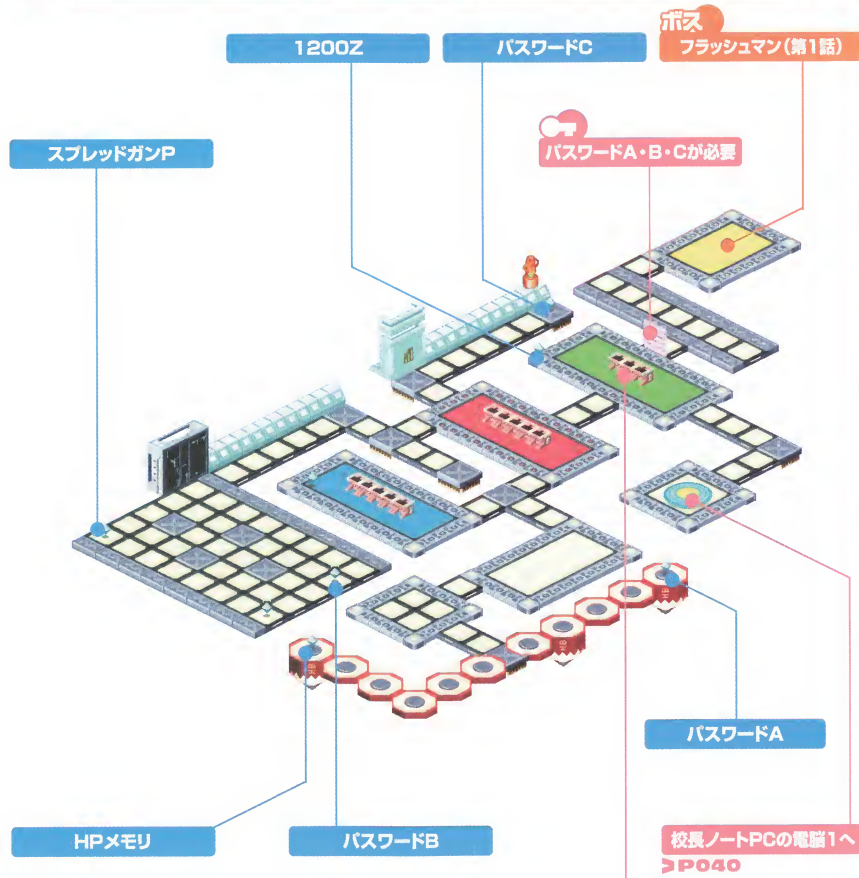
パスワードC

ボス
フラッシュマン(第1話)

パスワードA・B・Cが必要

パスワードA

HPメモリ

パスワードB

校長ノートPCの電脳1へ
P040

出現ウイルス

名前	属性	掲載
メットール	■	P207
キャノーダム	■	P207
ラビリー	⚡	P211
パラボール	⚡	P224

ここも校長ノートPCの電脳1とおなじで、入った直後は暗くてまわりが見えない。現実世界の職員室の電気をつければ明るくなる。

第2話

動物園パニック！事件

しゅくはくがくしゅうで、よかよか村にやってきた熱斗たち。だが、村にある動物園で動物たちがあばれだし、大混乱になってしまった！

物語のながれ

秋原町
メトロ駅前でみんなと話す

秋原町・5-A教室
デカオと話したのち、駅前へ

秋原町
デカオとネットバトル

科学省・パパの研究室
"サブPET"、"Cかがくキップ"入手。電脳メトロで科学省エリアへ

科学省スクエア
N1司会者に話しかけて二次予選第1問、サバイバルバトルをする

科学省エリア1
二次予選第2問。悪役ナビを見つける

科学省エリア2
悪役ナビとネットバトル

秋原エリア2
二次予選第3問、サバイバルバトル

プラグインした場所
PETが故障。プラグインしてきた場所からでないとプラグアウトできない

秋原町・熱斗のへや
PETが壊れてしばらくプラグインできなくなる。パパと会話後、寝る。

秋原町・わたりろうか
しゅくはくがくしゅうへ出発

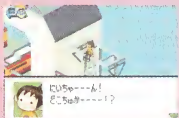
よかよか村・どうぶつえんまえ
しゅくはくがくしゅうスタート

よかよか村・きゃく室
きゃく室の北にある出口から外に出る

よかよか村・ろてんぶろ
奥にあるトビラを調べる

よかよか村・きゃく室
よく朝、パパからメールが送られてくる。プラグインが可能となり、ナビカスタマイザー入手

よかよか村・どうぶつえん1～2
ひととおり動物を見てからライオンのおりの前へ

よかよか村・どうぶつえん1
裏道を通ってどうぶつえんまえまで行く

よかよか村・どうぶつえんまえ
チサオがピンチ

よかよか村・どうぶつえん2
パンダのせつめいマシンにプラグイン

どうぶつえんの電脳1～4
なりきりウイルスを倒しながら進み、ビーストマンと戦う

第3話へ

第2話から行けるようになる場所

〔現実世界〕

〔電脳世界〕

第2話から受けられる依頼/もらえるごほうび

とどけて ほしいモノ/ヨーヨー1D

わたしのナビが びょうきです/レギュラーUP3

第2話からできるチップトレード

秋原町・わたりろうか

ソニックウェーブW

↓

エレキソードP

科学省

メトロ科学省駅

メトロ秋原駅へ
P030

メトロよかよか村駅へ（第3話～）
P048

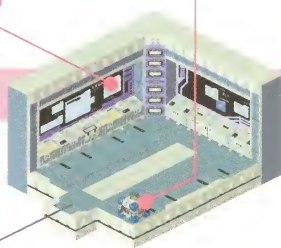
メトロビーチ駅へ（第4話～）
P069

第7話になると、ウイルス飼育機が完成。ウイルスをなかまにすれば、ウイルス飼育機のなかで育てることができる（P022参照）。

プラグイン
科学省スクエアへ
P047

ウイルス研究室

チップトレード
ヘビーシェイク1S
↓
バリアブルソードB

プラグイン
ドアセンサーの電脳へ

パパの研究室へ
P045

科学省ロビー

この依頼掲示板には、助けをもとめている町の人々が依頼を書きこむ。熱斗が問題を解決すれば、ごほうびがもらえる（P011参照）。

S サブチップ商人

商品	個数	価格
ミニエネルギー	∞	100Z
シノビダッシュ	∞	200Z
アントラップ	∞	100Z

プラグイン
じはんきの電脳へ
P045

ドアセンサーの電脳

ウイルス
キラーズアイSP

エアシューズ＊

700Z

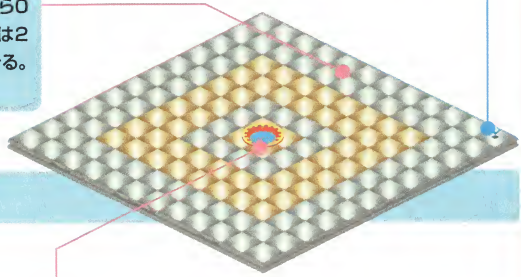
ドアセンサーより

※プログラム"オイルボディ"を装備していると高確率で出現

出現ウイルス

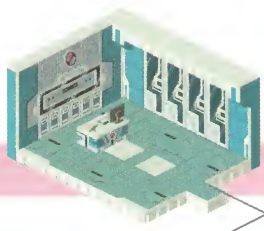
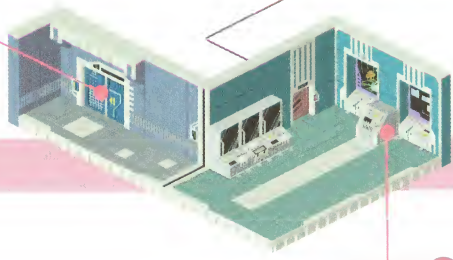
名前	属性	掲載
メットール	無	P207
キャノーダム	無	P207
キオルシン	無	P216
ガルー※	炎	P210
ガルーバー※	炎	P210
マグラボルズ※	炎	P209

100Zをかけ、当たりなら2倍、はずれなら0になるミニゲームができる。当たる確率は2分の1、正解時は賞金をさらに倍がけできる。

レギュラーUP2

じはんきの電脳

出現ウィルス

名前	属性	掲載
ラビリー	⚡	P211
エビロン	💧	P210
コリペン	💧	P220
コリペンタン	💧	P220

じはんきより
P044

しりょう室

カードキーが必要

科学省ロビーへ
P044

パパの研究室

プラグイン
コンピュータの電脳へ

コンピュータの電脳

出現ウイルス

名前	属性	掲載
メットール2	◘	P207
キャノーダム	◘	P207
キオルシン	◘	P216

インターネット科学省エリア

出現ウイルス

名前	属性	掲載
キオルシン		P216
クエイカー		P223
スウォーディン		P208
ラウンダ		P226
キャノーダム		P207

ランダム宝箱

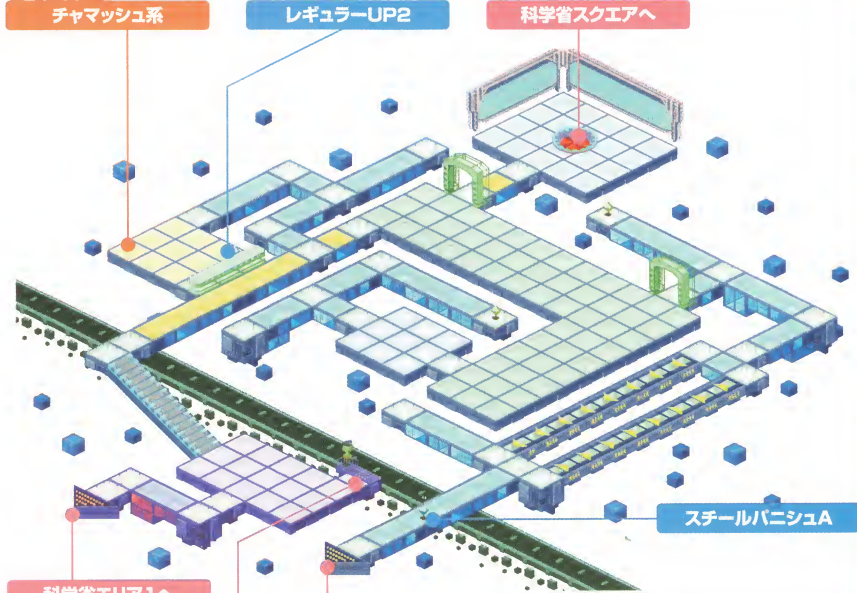
名前	確率
スプレッドガン N	4/32
リカバリー30 D	4/32
ワイドソード Y	4/32
ショットガン B	4/32
300Z	4/32
500Z	4/32
1000Z	4/32
1400Z	4/32

科学省エリア2

ウイルス
チャマッシュ系

レギュラーUP2

科学省スクエアへ

スチールパニシュA

科学省エリア1へ
P046

科学省エリア1へ
P046

電脳メトロ秋原駅へ
P035

電脳メトロよかよか村駅へ(第3話~)
P060

電脳メトロビーチ駅へ(第4話~)
P066

出現ウイルス

名前	属性	掲載
キオルシン	■	P216
クエイカー	■	P223
スウォーディン	■	P208
ラウンダ	■	P228
キャノーダム	■	P207
チュートン	■	P208

ランダム宝箱

名前	確率
スプレッドガン M	4/32
リカバリー50 C	4/32
ストーンキューブ＊	4/32
パネルスチール＊	4/32
600Z	5/32
1000Z	5/32
1500Z	3/32
2000Z	3/32

科学省スクエア

ネット商人

商品	個数	価格
HPメモリ※	3	2000Z
ストーンキューブ＊	3	500Z
キャノンC	3	800Z
トップウA	3	1000Z
フミコミザンP	1	7000Z

※HPメモリの価格は、2個めは4000Z、3個めは8000Z

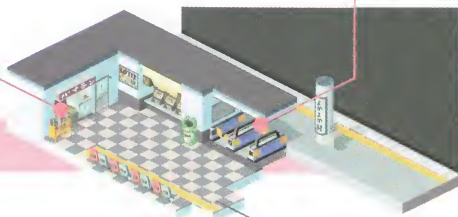
よかよか村

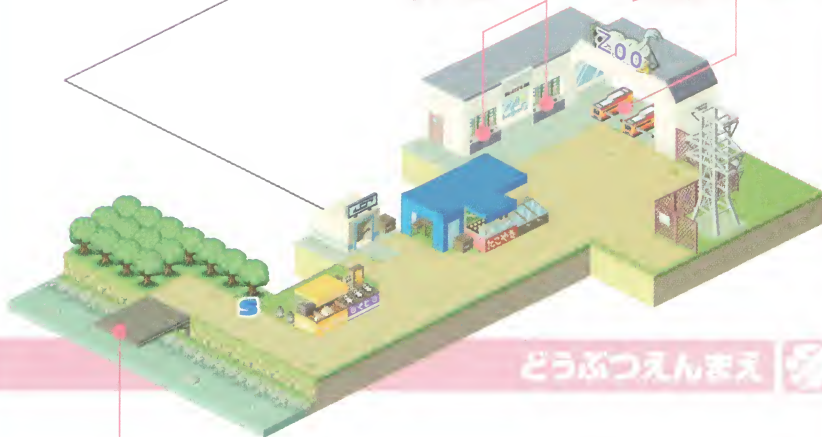
売店には1個500Zのチョコウェハースが売っている。買えばオマケとしてナンバートレーダー（P132参照）の数字が手に入る。

メトロ秋原駅へ（第3話～）
P031

メトロ科学省駅へ（第3話～）
P044

メトロビーチ駅へ（第4話～）
P069

メトロよかよか村駅

プラグイン
けんばいきの電脳へ
P049

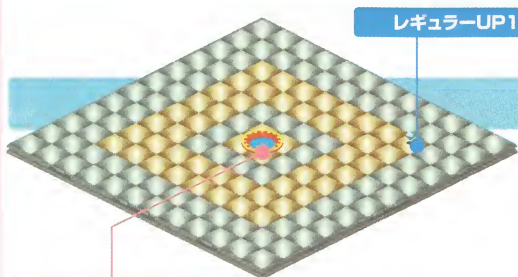
どうぶつえん1へ
P052

どうぶつえんまえ

りょかんまえへ
P049

S サブチップ商人

商品	個数	価格
ミニエネルギー	∞	100Z
シノビダッシュ	∞	200Z
アントラップ	∞	100Z

けんばいきの電脳

レギュラーUP1

けんばいきより
P048

出現ウイルス

名前	属性	掲載
メットール	■	P207
メットール2	■	P207
キャノーダム2	■	P207
チュートン	■	P208
ラウンダ	■	P226

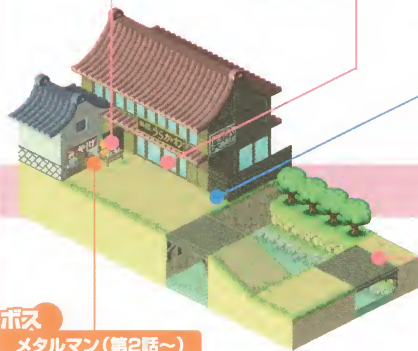
りょかん

りょかんまえ

プラグイン たま子のHPへ

りょかんロビーへ
P050

チップトレード(第4話～)

フレイムソードP
↓
アイスステージ＊

どうぶつえんまえへ
P048

ボス メタルマン(第2話～)

たま子のHP

よかよかエリア1へ
P062

おみやげマシンより

オープンロックが必要
カモンスネークD

ビーチスクエアへ(第5話～)
P067

900Z

出現ウイルス

名前	属性	掲載
メットール	■	P207
キャノーダム	■	P207
ラウンダ	■	P228
ウインドボックス	■	P211
ハルドボルズ	■	P209

りょかん

ろてんぶろへ
P051

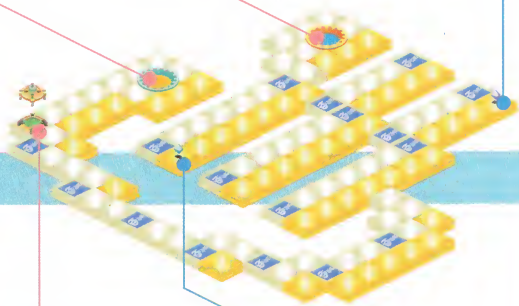
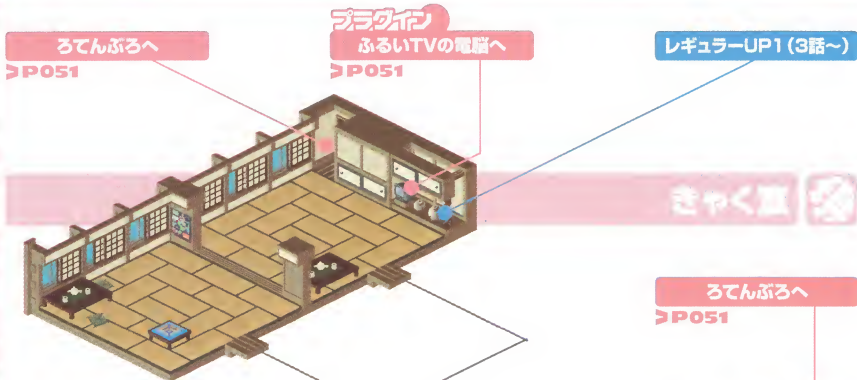
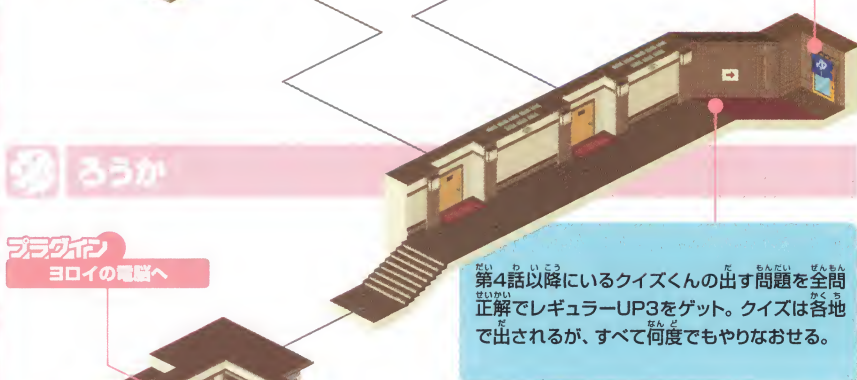
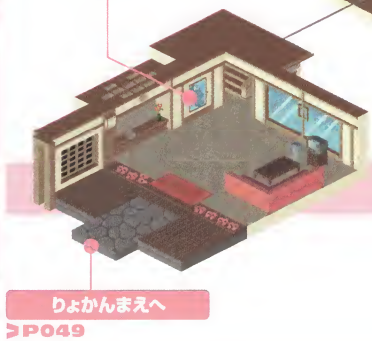
プラグイン
ふるいTVの電脳へ
P051

レギュラーUP1（3話～）

きゃく室

ろてんぶろへ
P051

ろうか

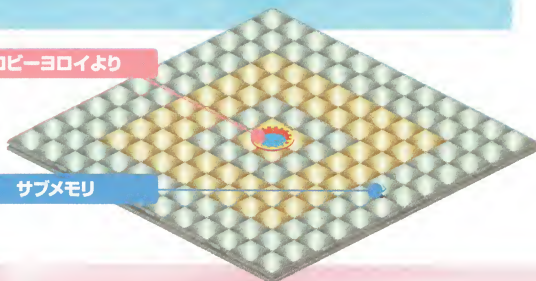
プラグイン
ヨロイの電脳へ

第4話以降にいるクイズくんの出す問題を全問正解でレギュラーUP3をゲット。クイズは各地で出されるが、すべて何度でもやりなおせる。

りょかんロビー

りょかんまえへ
P049

ヨロイの電脳

出現ウイルス

名前	属性	掲載
メットール		P207
メットール2		P207
ヘルコンドル※		P216
ハルドボルズ※		P209
ヤマトマンV3※		P245

※ヤマトマンV2を倒していると出現

ふるいTVの電脳

出現ウイルス

名前	属性	掲載
メットール		P207
メットール2		P207
チュートン		P208
クエイカー		P223
メットール3※		P207
トトポール※		P225
デザートマンV3※		P231

※デザートマンV2を倒していると出現

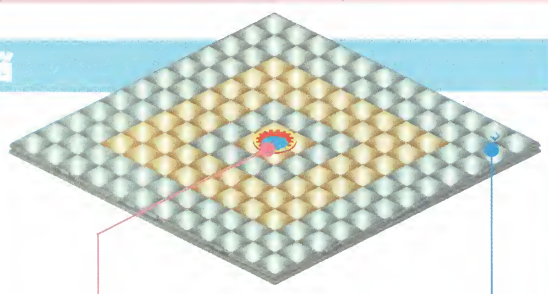
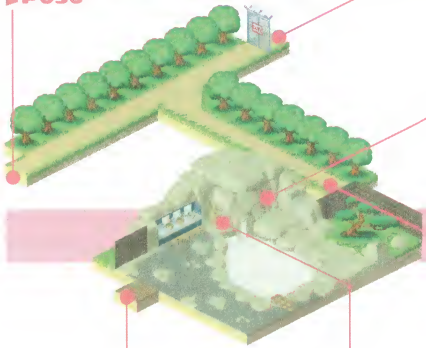
きゃく室TVより
P050

オープンロック

きゃく室へ
P050

どうぶつえん1へ(第2話)
P052

ひみつのどうくつへ(第7話~)
P095

ろてんぶろ

この場所には、第7話以降になるとクイズマスターが出現する。彼のクイズに全問正解すれば、賞品としてHPメモリがもらえるのだ。

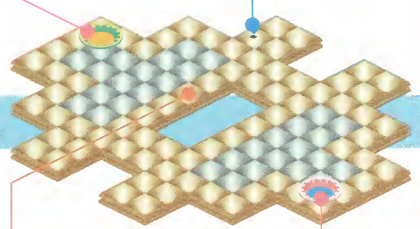
ろうかへ
P050

プラグイン
おんせんライオンの電脳へ(第5話~)

よかよかエリア2へ
P061

おんせんライオンの電脳

出現ウイルス

名前	属性	掲載
ガルー		P210
ガルーバー		P210
？？？？		P223

この場所には、N1第二次予選のときに登場した着ぐるみナビがかくれている。そのあとも、ここにひとがかくれていることがある。

パネルリターン＊

プラグイン
せつめいマシンの電脳（第4話〜）

ろてんぶろへ（第2話）
P051

どうぶつえん2へ
P053

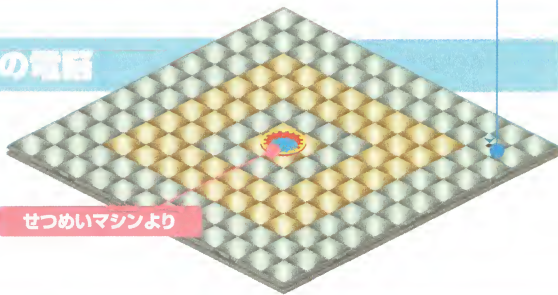
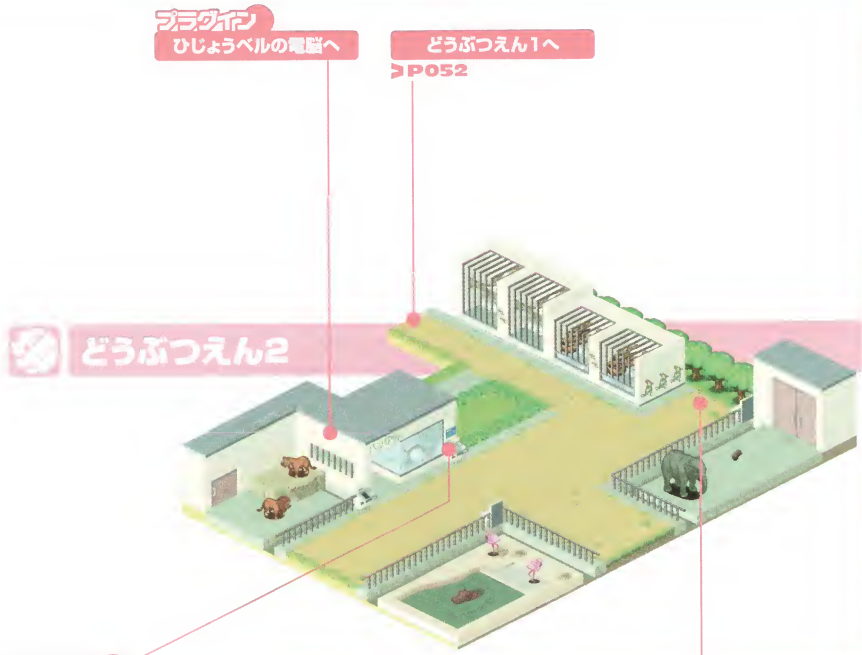
どうぶつえん1

どうぶつえんまえへ
P049

出現ウイルス

名前	属性	掲載
チュートン		P208
ガルー		P210
キマッシュ※		P212

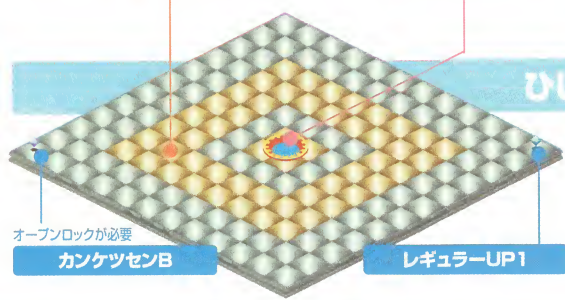
※プログラム"ジャングルランド"を装備していると出現

プラグイン
ひじょうベルの電脳へ

どうぶつえん1へ
P052

どうぶつえん2

プラグイン
どうぶつえんの電脳1へ
P054

第5話以降にここにいる少年は、カメラをなくしてこまっている。カメラはゴリラのかんばんにかけられているので、見つけてあげよう。

あれぇ~?
「オヤジのカメラ」 どこ いったんだ?

ひじょうベルの電脳

出現ウイルス

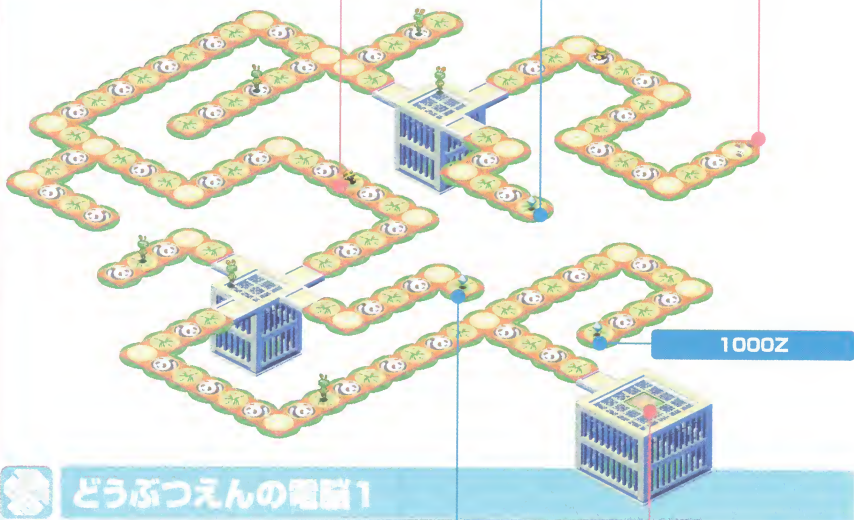
名前	属性	掲載
メットール		P207
メットール2		P207
キャノーダム		P207
ガルー		P210

どうぶつえんの電脳

何(なん)かになりきったウイルスが通(とお)せんぼしている。そのウイルスと関係(かんけい)が深(ふか)そうなプログラムを探(さが)してつれてくれば通(とお)れるようになる。

HPメモリ

どうぶつえんの電脳2へ
P055

1000Z

どうぶつえんの電脳1

デスマッチ1D

パンダのせつめいマシンより
P053

出現ウイルス

名前	属性	掲載
メットール	■	P207
メットール2	■	P207
ガルー	🔥	P210
チュートン	■	P208
ラウンダ	■	P228

コピーダメージ＊

どうぶつえんの電脳3へ
P056

600Z

チャージ+1

どうぶつえんの電脳2

ウイルス
ガルーSP

どうぶつえんの電脳1へ
P054

出現ウイルス

名前	属性	掲載
メットール	■	P207
メットール2	■	P207
ガルー	🔥	P210
チュートン	■	P208
スウォーディン	■	P208
ラウンダ	■	P226

どうぶつえんの電脳

なりきりウイルス2体が通せんぼしている。ここを通るためには、これまでとちがってプログラムを2体つれてくる必要がある。

シノビダッシュ

キャノンC

800Z

リカバリー30＊

どうぶつえんの電脳4へ

P057

どうぶつえんの電脳2へ

P055

どうぶつえんの電脳3

出現ウイルス

名前	属性	掲載
メットール2	無	P207
ガルー	炎	P210
チュートン	無	P208
スウォーディン	無	P208
ラウンダ	無	P226
ボンビートル	無	P216
アゾマータ※	木	P220
クロマッシュ※	木	P212

※プログラム"ジャングルランド"を装備していると高確率で出現

ここにはなりきりウイルス3体がいる。ウイルスたちが忘れてしまっている動物になりきったプログラムを3体つれてこなくてはならない。

ブレイクハンマーT

ボス
ビーストマン（第2話）

レギュラーUP2

どうぶつえんの電脳3へ
P056

HP+100（黄）

ウイルス
モモグラン系

どうぶつえんの電脳4

出現ウイルス

名前	属性	掲載
メットール2	無	P207
ガルー	炎	P210
ガルーバー	炎	P210
チュートン	無	P208
スウォーディン	無	P208
ボンビートル	無	P216
ラウンダ	無	P226

第3話

泡騒動！

WWWは新型の食器洗い機バブルウォッシュを使って世界を混乱におとしいれようとしていた。メイルやまり子先生にも危険が迫る！

物語のながれ

秋原町・5-A教室
デカオ、メイル、やいとに話しかける

秋原町・ヒグレヤ
日暮から依頼を受ける

秋原町・メトロ秋原駅
依頼主に会う

きゃく室
"おきゃくのカバン"をよかよか村のりょかんのきゃく室でとる

秋原町・メトロ秋原駅
カバンを依頼主に渡す

秋原町・ヒグレヤ
ふたつめの依頼

秋原エリア1
金払いの悪いナビから集金

秋原町・ヒグレヤ
3つめの依頼

科学省エリア2
お客のナビにチップを渡す

秋原町・ヒグレヤ
お礼として"カモンスネークR"入手

科学省スクエア
黄色の女性ナビに話しかけて"Cよかよかキップ"入手。電脳メトロでよかよかエリアへ

よかよかスクエア
N1第三次予選開始。使用バトルチップは"ヨセンフォルダ"のものに固定される

秋原町
秋原町の北の外れにいる着ぐるみナビとバトル

秋原町・職員室
秋原町・がっこうの職員室にいる着ぐるみナビとバトル

よかよか村・ろてんぶろ
よかよか村りょかんのろてんぶろにいる着ぐるみナビとバトル

よかよか村・どうぶつえん1
どうぶつえん1の西の建物のかげにいる着ぐるみナビとバトル

科学省・科学省ロビー
科学省のじはんきの前に立っている着ぐるみナビとバトル

よかよかスクエア
5体の着ぐるみナビとネットバトル後に行くと三次予選第2問、サバイバルバトル

秋原町・熱斗のへや
寝る

秋原町・メイルのリビング
日暮から依頼を受ける

たま子のHPなど
ウインドボックスより"トップウ*"を入手

秋原町・メイルのリビング
バブルウォッシュが暴走

よかよかエリア1
バブルマン登場。バブルマンを追ってよかよかエリアに行く

科学省・パパの研究室
コンピュータにプラグイン

コンピュータの電脳
プログラムくんに話しかけて"プレスデータ"入手

秋原町・メイルのリビング
日暮に話しかけたあと、いったん外に出て、プレスプログラムをゲットしてからもどる

よかよかエリア1
バブルマンの泡が通せんぼして戦えない

秋原エリア2
バブルマンの子分、悪ナビ3人組を追ってバトル

科学省エリア1
悪ナビ3人組を追ってバトル

よかよかエリア1
悪ナビ3人組を追ってバトル。戦闘後、"ブレイクニードル"入手

よかよかエリア1
バブルマンと戦う

秋原町・熱斗のへや
寝る

第4話へ

第3話から行けるようになる場所

〔現実世界〕

場所	ページ
秋原町:ヒグレヤ	→P063

〔電脳世界〕

場所	ページ
よかよかエリア1～2	→P061
よかよかスクエア	→P060
秋原町・ヒグレヤ:ポップの電脳	→P063

第3話から受けられる依頼／もらえるごほうび

ドラむすこを こらしめておくれ!／スピンイエロー

そうしんミス／HPメモリ

チップのかかくちょうさ／イアイフォームB

第3話からできるチップトレード

秋原町・5-B教室

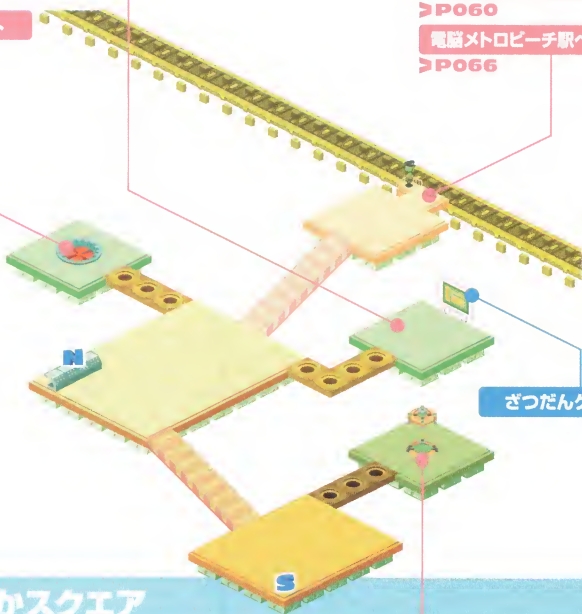
バブルショットC

↓

ワイドソードC

インターネットよかよかエリア

ナビに話しかけると、ミニゲームができる。指定されたボタンを60秒以内に60回押すことができれば、バグのかけらがもらえる。

電脳メトロ秋原駅へ
P035
電脳メトロ科学省駅へ
P060
よかよかエリア2へ
P061
電脳メトロビーチ駅へ(第4話～)
P066

ざつだんケイジバン

よかよかスクエア

メイルのHPへ(第4話～)
P033

N ネット商人

商品	個数	価格
HPメモリ※	3	4000Z
エリアスチール＊	3	1600Z
ダブルボムH	3	2000Z
ヨーヨー1G	3	3000Z
エレキソードN	1	5000Z

※HPメモリの価格は、2個めは8000Z、3個めは12000Z

S サブチップ商人

商品	個数	価格
ミニエネルギー	∞	100Z
フルエネルギー	∞	1000Z
オープンロック	∞	4000Z

せまくなっている道(みち)を通(とお)るためには、ロックマンの体(からだ)を小(ちい)さくするナビカスのプログラムパーツ、プレスプログラムが必要(ひつよう)だ。

よかよかエリア1へ
P062

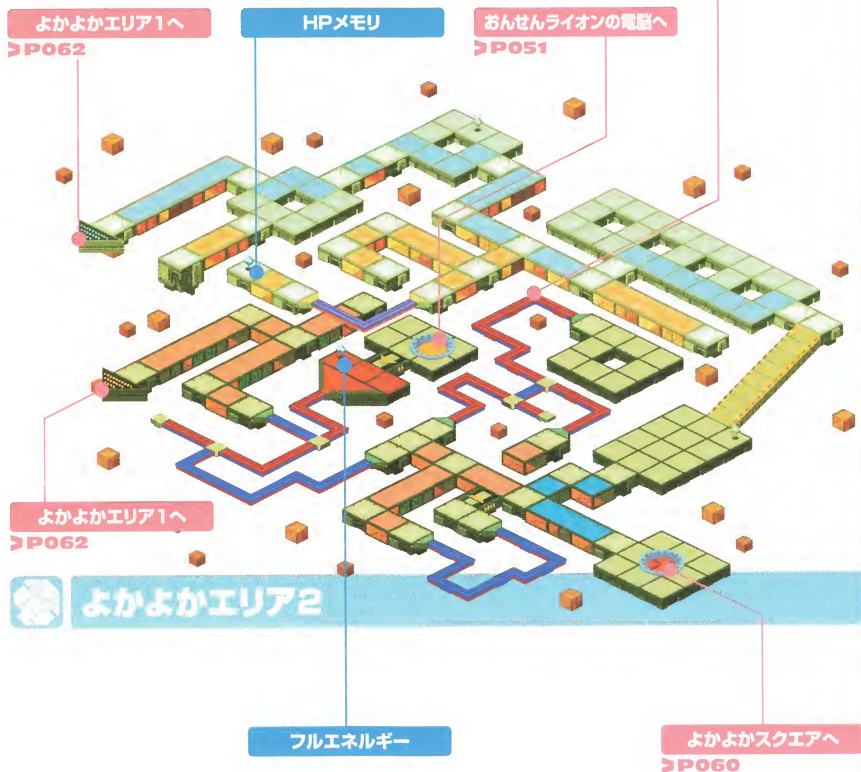
HPメモリ

おんせんライオンの電脳へ
P051

よかよかエリア1へ
P062

よかよかエリア2

フルエネルギー

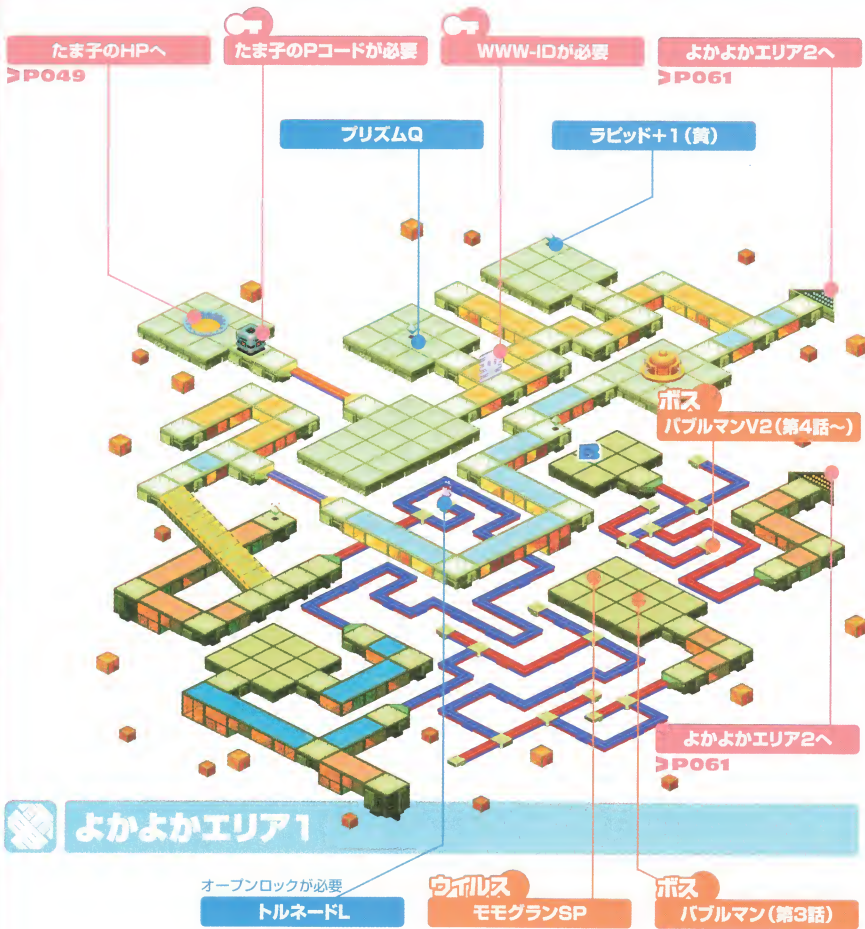
よかよかスクエアへ
P060

出現ウイルス

名前	属性	掲載
エビロン	水	P210
ジェライム	水	P221
メットール2	無	P207

ランダム宝箱

名前	確率
ガッツパンチ C	5/32
ガッツパンチ D	5/32
ガッツパンチ E	3/32
ガッツパンチ F	3/32
ウイルス	16/32

インターネットよかよかエリア

たま子のHPへ
P049
たま子のPコードが必要
WWW-IDが必要
よかよかエリア2へ
P061
プリズムQ
ラピッド+1(黄)
ボス
バブルマンV2(第4話〜)
よかよかエリア2へ
P061

よかよかエリア1

オープンロックが必要
トルネードL
ウイルス
モモグランSP
ボス
バブルマン(第3話)

出現ウイルス

名前	属性	掲載
エビロン	水	P210
ジェライム	水	P221
ウインドボックス	無	P211
コリペン	水	P220
メットール2	無	P207
キャノーダム2	無	P207
スウォータル	水	P208
キオルシン※	無	P216
バドラフト※	炎	P216
フレイムマンV3※	炎	P233

※フレイムマンV2を倒していると出現

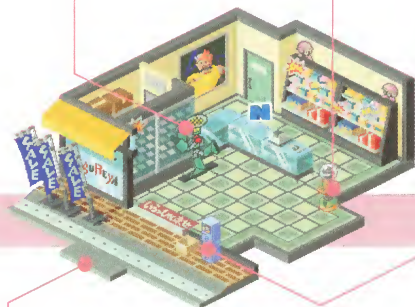
ランダム宝箱

名前	確率
1000Z	4/32
1500Z	4/32
2000Z	4/32
3500Z	4/32
ウイルス	16/32

B バグのかけら交換所

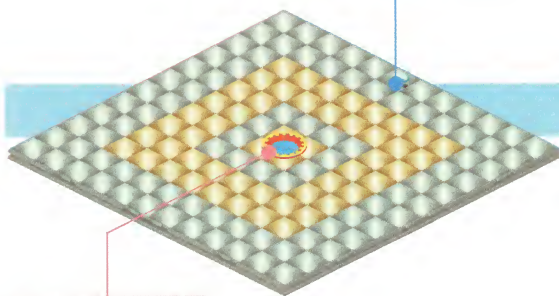
商品	個数	価格
エアシュート2＊	1	20
ウッド+30＊	1	40
100バリア＊	1	50
カウントボムK	1	60
マグマステージ＊	1	80
ステルスマインA	3	100

ナンバートレーダーは、8ケタの数字を入れて当たりなら番号に応じた景品が出る。いろいろためしてみよう。

チップトレーダーは、いらないチップ3枚を入れると、新しいチップが出てくる(P132参照)。運だめしのつもりでやってみるといい。

P030

ヒグレヤ

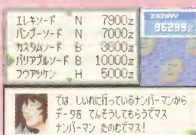
ネット商人

商品	個数	価格
エレキ+30＊	1	5000Z
カウントボムM	1	6000Z
プロミネンス＊	1	6000Z
チカスイミャク＊	1	6000Z
ライトニング＊	1	6000Z
ガイアソード＊	1	6000Z
フウアツケンR	1	14000Z
オールドウッドW	1	40000Z

ポップの電脳

出現ウイルス

名前	属性	掲載
メットール	無	P207
メットール2	無	P207
チュートン	無	P208
エビロン	水	P210
ララパッパ	無	P212

とりよせサービスを活用しよう

ヒグレヤで第5話以降に始まるとりよせサービスを使えば、店に売っていないチップを買うことができる。データライブラリにのっているチップならほとんどとりよせられるので、数が少ないチップがほしいときに重宝するだろう。

とりよせをたのむと、ナンバーマンがネット上でチップを探し出してくれる。

第4話

N1グランプリ開催！

最強のネットバトラーを決める大会、N1グランプリがスタートした。選手として参加する熱斗は、楽しみでしかたないのだが……。

物語のながれ

秋原町・熱斗のへや
プラグインしてインターネットへ

メイルのHP
ロールに話しかける

やいとのHP
グライドに話しかける

デカオのHP
るすばんをしているプログラムくんに話しかける

よかよかエリア1
ガッツマンに話しかける。その後メールで"Cビーチキップ"入手

ビーチ・ビーチスクエア
N1イベントに参加

ビーチエリア1
暴走サポーターのナビと戦う

秋原町・熱斗のリビング
ママにお使いを頼まれる

科学省・パパの研究室
研究者にデータディスク渡す

科学省・科学省ロビー
パパと炎山に会う。"PETケース"入手

秋原町・熱斗のへや
寝る

ビーチ・TV局ロビー
メトロでビーチストリートのTV局へ行く。ロビーでトラキチとバトル

ビーチ・TV局スタジオ
N1開会式が始まる。パパからメールで"かくちょうメモリ"をもらう

ジゴク島
船を使って本戦会場のジゴク島へ行く

ジゴク島・ハリ山ジゴク
使用バトルチップが"ジゴクフォルダ"のものに固定される。本戦開始

ジゴク島エリア
ジゴク島エリアでビクトリーデータ探し

ジゴク島・四大ジゴク
床の属性がちがう4つのへやのうちひとつ選んでメタルマンとバトル

ジゴク島内
3分以内に予備フォルダを探す。N1A～Dかジゴクフォルダの5種類のうちどれかを装備

ジゴク島・ムゲンジゴク
N1準々決勝。ガッツマンとバトル。戦闘後は自分の好きなフォルダを装備することができる

ビーチ・TV局ロビー
TV局にもどる。緑川ケロさんに話しかける

ビーチ・ビーチストリート
かいがんで炎山と会話

ビーチ・TV局スタジオ
N1準決勝。キングマンとバトル

ビーチ・ビーチストリート
メイル、デカオと話す

ビーチ・TV局スタジオ
Qが正体を明かす

ビーチ・へんしゅうしつ
デザートマンとバトル

第5話へ

第4話から行けるようになる場所

〔現実世界〕

ビーチ：メトロビーチ駅	→P069
ビーチ：ビーチストリート	→P069
ビーチ：TV局	→P070
ジゴク島	→P073

〔電脳世界〕

ビーチエリア1～2	→P066
ビーチスクエア	→P067
ジゴク島エリア	→P075
よかよか村・どうぶつえん・せつめいマシンの電脳	→P052
ビーチ・ビーチストリート：ちゅうけいしゃの電脳	→P069
ビーチ・TV局：ネットバトルマシンの電脳	→P071

第4話から受けられる依頼／もらえるごほうび

おカネを なくしました／HPメモリ

はやいものがち! レアチップが このやすさ!／10000Z

第4話からできるチップトレード

よかよか村・りょかんまえ

フレイムソードP

↓

アイスステージ＊

インターネットビーチエリア

電脳メトロビーチ駅

電脳メトロ秋原駅へ
P035

電脳メトロ科学省駅へ
P047

電脳メトロよかよか村駅へ
P060

ビーチスクエアへ
P067

レギュラーUP3

ビーチエリア2

リカバリー50G

S

ウイルス
ジェリー系

ビーチエリア1へ
P068

WWW-IDが必要

ウラのわりふが必要

ジゴク島エリアへ
P075

出現ウイルス

名前	属性	掲載
メットール2	■	P207
スーンハーク	■	P217
ボンビートル	■	P216
ドンビートル	■	P216
ヨーヨット	■	P213
ララパッパ	■	P212
キオルシン	■	P216

S サブチップ商人

商品	個数	価格
フルエネルギー	∞	1000Z
シノビダッシュ	∞	200Z
アントラップ	∞	100Z

ランダム宝箱

名前	確率
スプレッドガン P	5/32
ガッツストレート R	4/32
リカバリー80 J	3/32
ストーンキューブ ＊	4/32
100Z	4/32
500Z	4/32
1000Z	4/32
3000Z	4/32

ここではミニゲームができる。指定されたボタンを60秒以内に90回押すことができれば、賞品がもらえる。

ざつだんケイジバン

ビーチエリア2へ
P066

ビーチスクエア

たま子のHPへ(第5話~)
P049

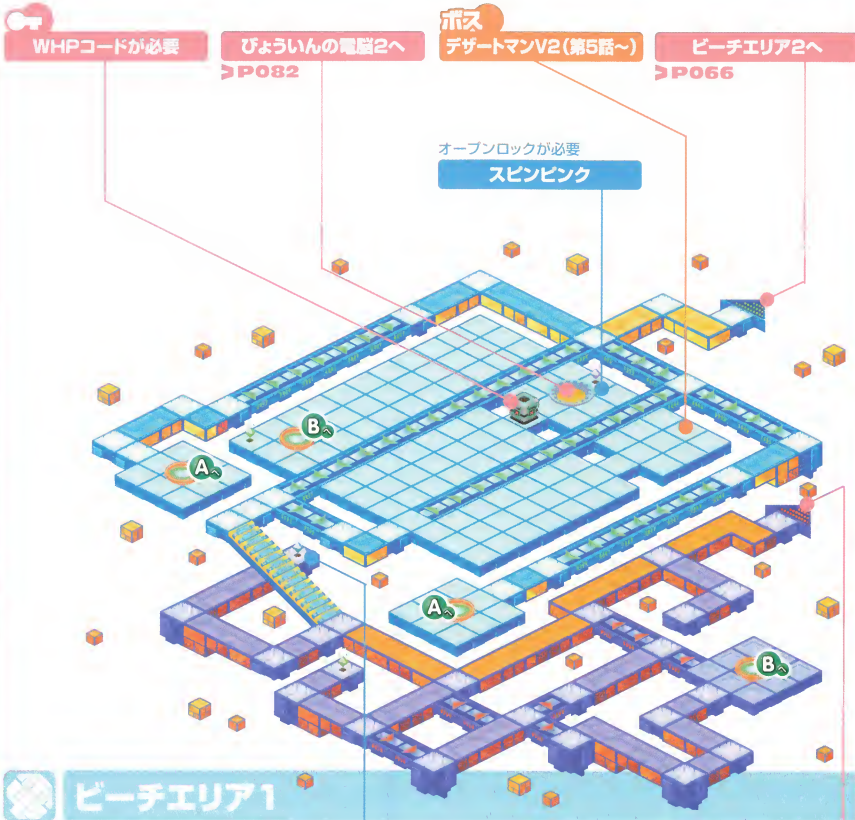
ネット商人

商品	個数	価格
HPメモリ※	3	5000Z
メタルステージS	1	2800Z
カウントボムL	1	4000Z
カスタムソードB	1	5000Z
ゴッドストーンS	1	8000Z

※HPメモリの価格は、2個めは9000Z、3個めは13000Z

プログラム商人

商品	個数	価格
アタック+1(白)	1	3000Z
チャージ+1(白)	1	2000Z
レギュラー+5(白)	1	5000Z
アイムフィッシュ(ピンク)	1	8000Z

インターネットビーチエリア

出現ウイルス

名前	属性	掲載
クエイクドム	無	P223
スーンハーク	無	P217
ドンビートル	無	P216
スウォードラ	火	P208
ヨーヨット	無	P213
ララパッパ	無	P212
キオルシン	無	P216
エビデル※	水	P210
チュートン※	無	P208
バブルマンV3※	水	P230

※バブルマンV2を倒していると出現

ランダム宝箱

名前	確率
バリア＊	4/32
エアシュート2＊	4/32
スプレッドガン Q	4/32
リカバリー50＊	4/32
1000Z	5/32
1200Z	5/32
1400Z	4/32
3000Z	2/32

ビーチストリート

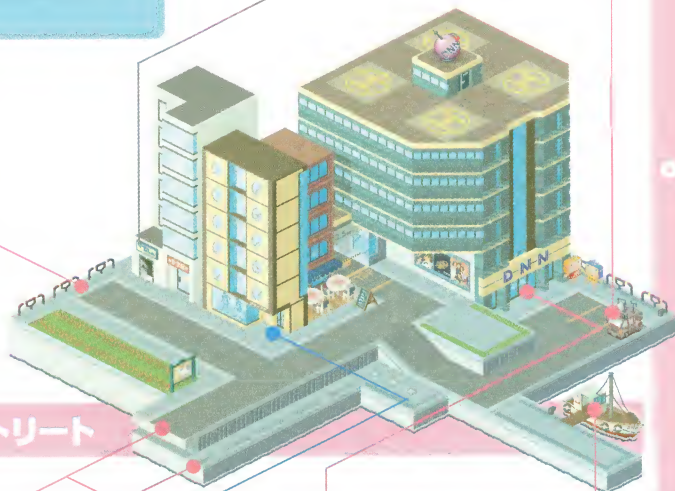
メトロ秋原駅
P031

メトロ科学省駅へ
P044

メトロよかよか村駅へ
P048

メトロビーチ駅

ここにいる男性は、改造ツールを売ってくれる。改造ツール(P021参照)は、ナビカスのエラーを無視できるすぐれモノだ。

プラグイン
ちゅうけいしゃの電脳へ

ビーチストリート

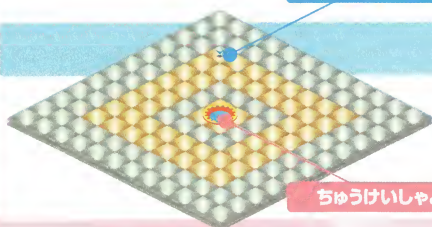
しおさいかいがんへ(第5話~)
P078

スピンパープル(第7話~)

TV局ロビーへ
P070

ジゴク島へ
P073

WWWほんきょちへ(第8話~)
P100

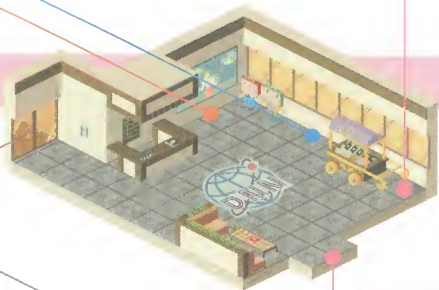
HP+100(ピンク)

ちゅうけいしゃの電脳

ちゅうけいしゃより

出現ウイルス

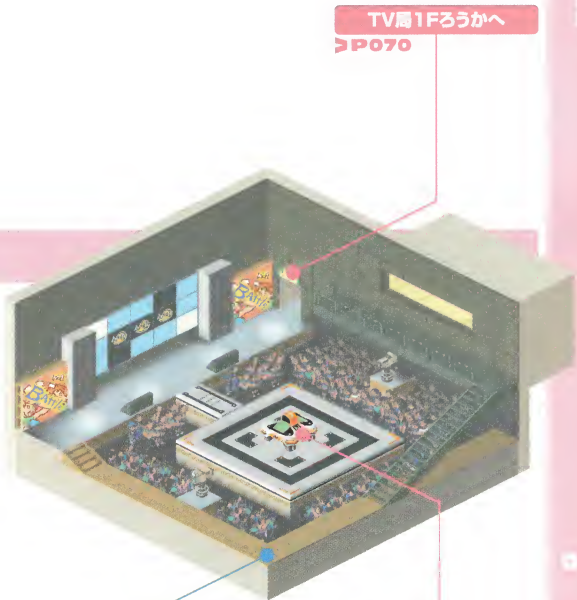
名前	属性	掲載
チュートン2	■	P208
クエイクドム	■	P223
クエイクダバ	■	P223

TV局

N1のベスト4決定後、ここにたま子がいる。彼女に話しかけ、メタルマンとのネットバトルに勝つと、たま子のPコードを入手できる。

ゲームを一度クリアすると、ここにチップトレーダースペシャルが置かれる。出るチップのくわしい情報はP135を参照のこと。

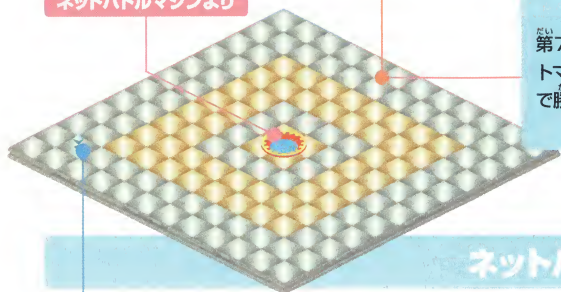
TV局1Fろうかへ
P070

TV局スタジオ

プラグイン
ネットバトルマシンの電脳

チップトレード（第7話～）

カゲブンシンJ
↓
シラハドリY

ボス
ミストマン（第7話～）

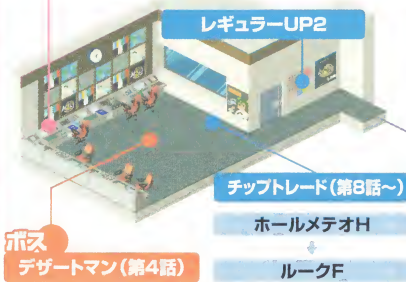
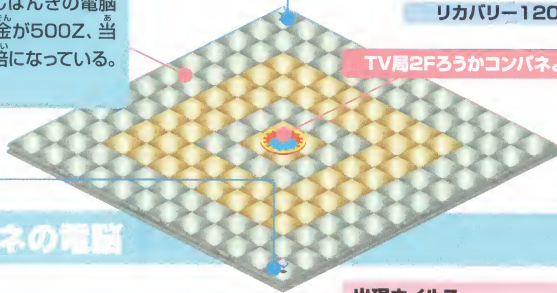
ネットバトルマシンより

第7話でウラランク3位になると、ここにミストマンが現われる。ミストマンにネットバトルで勝てば、ウラランク2位になることができる。

ネットバトルマシンの電脳

ラットンハナビH

出現ウイルス

名前	属性	掲載
メットール2	無	P207
スウォーディン	無	P208
スウォードラ	火	P208

TV局

ここでミニゲームができる。じはんきの電脳(P045)とおなじだが、かけ金が500Z、当たる確率が3分の1、賞金が3倍になっている。

出現ウイルス（TV局コンパネの電脳）

名前	属性	掲載
メットール2	無	P207
メットール3	無	P207
ドンビートル	無	P216
ハイラビリー	電気	P211

出現ウイルス（へんしゅうきざいの電脳）

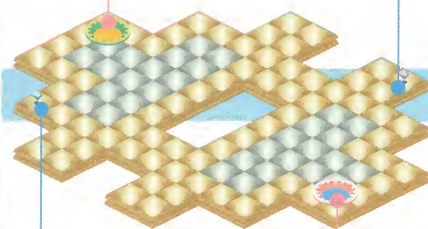
名前	属性	掲載
メットール2	無	P207
ツインズ	無	P226
ガルーバー	火	P210
エビデル	水	P210
ララパッパ	無	P222

クリア後、ここにクイズキングが登場する。彼の出すクイズに全問正解することができれば、ナビ+40＊がもらえる。

ジゴク島のフォルダ探しのとき、ここにいる少年からN1フォルダAがもらえる。ただし、彼の出すクイズに全問正解しなくてはならない。

出現ウイルス

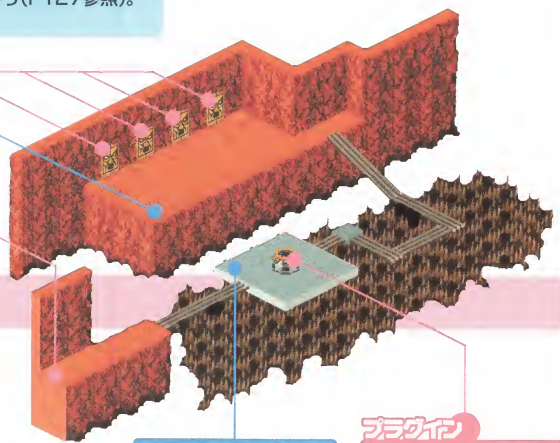
名前	属性	掲載
ヘルコンドル		P216
ビューハーク		P217
スウォータル		P208
トトポール		P225
ウインドボックス		P211
バキュームファン		P211
？？？？		P223

ジゴクの島

N1ベスト16決定後、ここにくると3分の制限時間内に準々決勝で使う予備フォルダを探すことになる。入手できる予備フォルダは全部で5種類あり、島のなかにいるひとたちに話しかければ書きかえてもらえるが、フォルダごとにそれぞれ特性がちがう(P127参照)。

ハリ山ジゴク

四大ジゴクへ

N1フォルダC(第4話)

ジゴク島へ
P073

ボス
ブルース(クリア後)

N1フォルダB(第4話)

プラグイン
ジゴク島エリアへ
P075

ムゲンジゴク

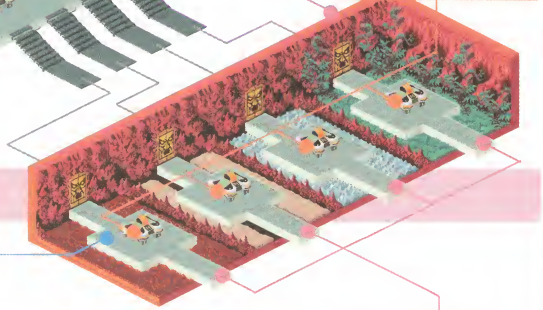
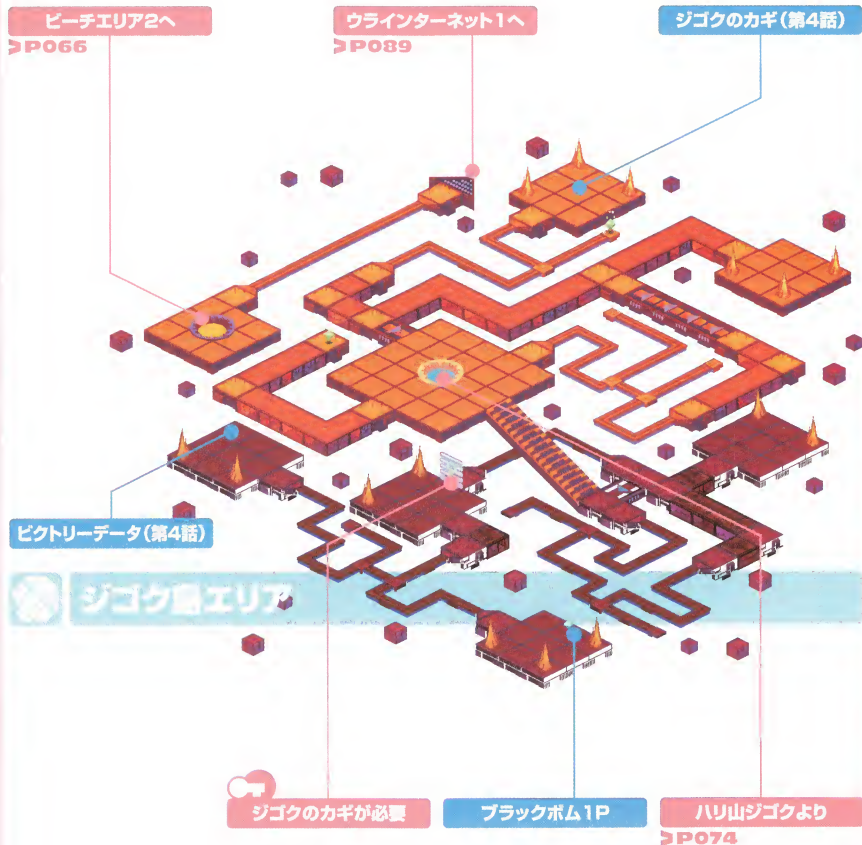
ジゴク島へ
P073

準々決勝が行なわれる四大ジゴクのフィールドは、手前の扉の部屋から、炎、サンド、こおり、草むらの属性をそれぞれ持っている。

ボス
ガッツマンV2(第4話)

ボス
メタルマンV2(第4話)

四大ジゴク

チップトレード(第8話〜)
スチールバニッシュK
⋮
ゼウスハンマーZ

ハリ山ジゴクへ

インターネットジゴク島エリア

ジゴク島エリア

出現ウィルス

名前	属性	掲載
ガルー	火	P210
ガルーバー	火	P210
バドラフト	火	P216
モモグラン	無	P218
ドンビートル	無	P216
ヨーヨット	無	P213
キャノーダム2	無	P207
エビロン※1	水	P210
エビデル※1	水	P210
エビサイド※1	水	P210
ガルーダン※1	火	P210
コルドボルズ※1	無	P209

出現ウイルス

名前	属性	掲載
ヨーシップ※2	無	P213
モモグロー※2	無	P218
ドリルマンV3※2	無	P234

※2 ドリルマンV2を倒していると出現

※1 プログラム"アイムフィッシュ"を装備していると高確率で出現

ランダム宝箱

名前	確率
パネルアウト3＊	4/32
ブレイクハンマー B	4/32
ガッツストレート Q	4/32
パネルリターン＊	4/32
800Z	2/32
1200Z	2/32
2000Z	2/32
2500Z	2/32
ウイルス	8/32

第5話

命を守れ！

ケガをしたやいとのみまいで病院をおとずれた熱斗は、まもるという車イスの少年と出会う。彼は、心臓に重い病をわずらっていた。

物語のながれ

秋原町・5-A教室
やいとの見舞いに行く

ビーチ・びょういんロビー
びょういんの受付でやいとのびょう室の場所を聞く

ビーチ・びょうしつ
やいとと会話

ビーチ・びょういんロビー
じはんきでお茶を買う

ビーチ・しおさいかいがん
砂浜で車いすの少年に話しかける

ビーチ・びょうしつ
やいとにお茶を渡す

秋原町・熱斗のへや
とつぜんの来客

秋原町
公園でデカオと会う

科学省・科学省ロビー
トラキチが受けた4つの依頼をこなす。終わると"フォルダ2"入手

秋原町・熱斗のへや
寝る

秋原町・5-A教室
クラスの全員に話しかける

ビーチ・しおさいかいがん
まもるに話しかける

ビーチ・びょういん3Fろうか
びょういんの3Fにいる医者に話しかける

ビーチ・しおさいかいがん
まもるのもとにかけつける

ビーチ・びょうしつ
"コオリホウガンM"を入手することに

ジゴク島エリアなど
コルドボルズより"コオリホウガンM"を入手

ビーチ・びょうしつ
まもるにチップを渡す

秋原町・熱斗のへや
寝る

ビーチ・びょうしつ
まもるの手術が始まる

ビーチ・びょういん3Fろうか

びょういんがツタにおおわれる。非常口のコンパネにプラグイン

びょういんの電脳1

プログラムくんから"エナジーチェンジ"を入手。木を燃やして進み、非常階段のカギを開ける

ビーチ・びょうしつ

びょうしつのまどから外に飛び降りる

ビーチ・びょういんロビー

地下しつのトビラを調べたあとびょういんロビーにいるかんごふさんから"地下室のカギ"入手

ビーチ・地下室

地下室に入るとアネッタ登場。イノチの木育成システムにプラグイン

びょういんの電脳2

草を燃やして進み、イノチの木せいぎょシステムの暴走を止める

ビーチ・びょういん3Fろうか

しゅじゅつ室のコンパネにプラグイン

びょういんの電脳3～5

草を燃やして進み、プラントマンと戦う

第6話へ

第5話から行けるようになる場所

〔現実世界〕

ビーチ:しおさいかいがん	→P078
ビーチ:びょういん	→P078

〔電脳世界〕

びょういんの電脳1～5	→P081
よかよか村・りょかん:おんせんライオンの電脳	→P051
ビーチ・TV局:TV局コンパネの電脳	→P072
ビーチ・TV局:へんしゅうきざいの電脳	→P072
ビーチ・びょういん:テレビの電脳	→P078
ビーチ・びょういん:じはんきの電脳	→P079
ビーチ・びょういん:ベッドの電脳	→P079
ジゴク島:アクマぞうの電脳	→P073

第5話から受けられる依頼/もらえるごほうび

1日だけの カレシになって!/フミコミザン0

チップを とどけてくれんかの?/アクア+30*

ゆうじんを さがしてください※/レギュラーUP3

電脳スタントマンぼしゅう!※/HPメモリ

ぼうどう ちんあつ※/ウラのわりふ

データかいしゅう※/ヘビーゲージ

※シナリオクリアのために必ずこなさなくてはならない依頼

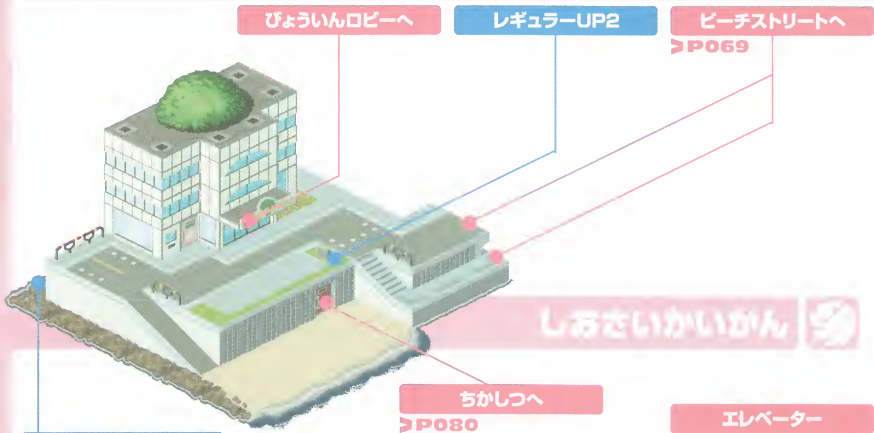
第5話からできるチップトレード

ビーチ・TV局2Fろうか

ワイドソードC

↓

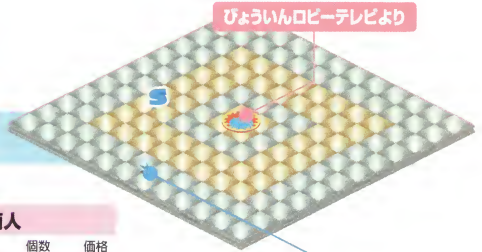
リカバリー120S

びょういん

ここにはチップトレーダースペシャルがある。必要なチップは10枚と多いが、そのぶんレア度の高いチップが入手できる可能性がある。

出現ウイルス

名前	属性	掲載
ヘビーアレイ	◘	P219
ウインドボックス	◘	P211
モモグロー	◘	P218
N. O	◘	P224

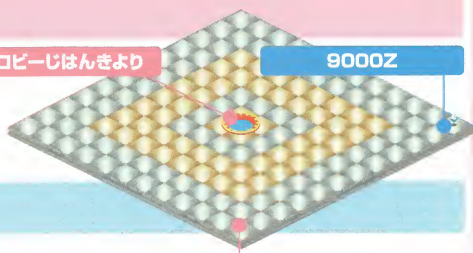
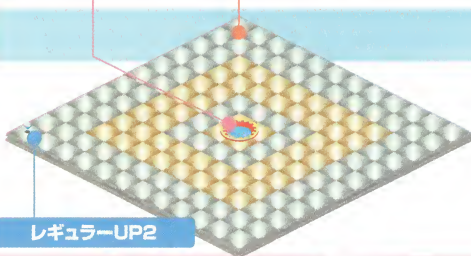
サブチップ商人

商品	個数	価格
ミニエネルギー	∞	100Z
フルエネルギー	∞	1000Z
エネミーサーチ	∞	10000Z

出現ウイルス

名前	属性	掲載
コリペンタン	💧	P220
ヌライム	💧	P221
メガラビリー	⚡	P211

じはんきの電脳

びょういんロビーじはんきより
P078

9000Z

ここでミニゲームができる。じはんきの電脳とおなじ、かけ金が1000Z、当たる確率が4分の1、賞金が4倍になっている。

出現ウイルス

名前	属性	掲載
チャマッシュ	🍃	P212
キマッシュ	🍃	P212
キャノーダム2	■	P207
トトポール	🔥	P225
ニドキャスター	■	P222

びょういん

病院にツタが発生すると、まず非常階段を使って2Fにおりることになる。ロックされた扉を開けるため、壁のコンパネにプラグインする。

HPメモリ

プラグイン
びょういんの電脳1へ
P081

ひじょうかいだん

エレベーター
ちかしつへ
1Fへ
P078
2Fへ
P079

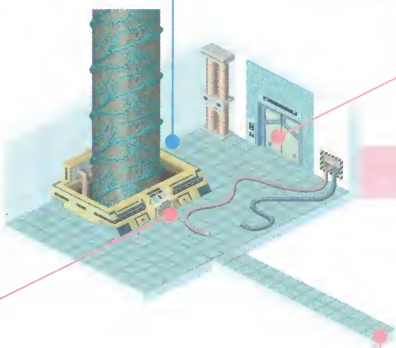
びょういん3Fろうか

プラグイン
びょういんの電脳3へ
P083

第8話以降に、ここにクイズクイーンが現われる。彼女の出すクイズに全問正解することができれば、200バリアEがもらえる。

ポルターガイストG（クリア後）

エレベーター
1Fへ
P078
2Fへ
P079
3Fへ

ちかしつ

プラグイン
びょういんの電脳2へ
P082

しおさいかいがんへ
P078

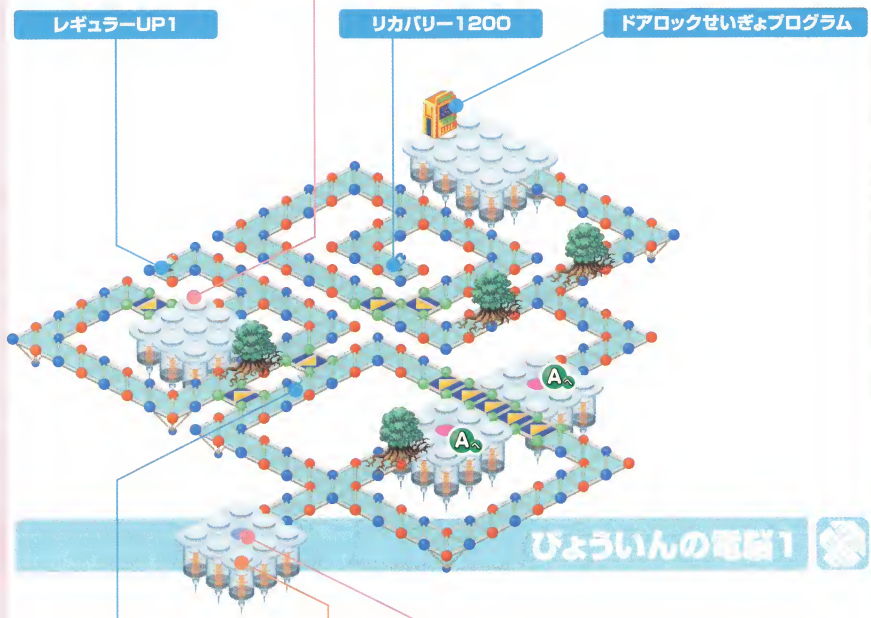
びょういんの電脳

この場所にいるプログラムくんに話しかけると、ナビカスのプログラム、エナジーチェンジがもらえる。これを組みこめば、炎属性のチップを1枚消費することで、じゃまな木や草を燃やせるようになるのだ。

レギュラーUP1

リカバリー1200

ドアロックせいぎょプログラム

びょういんの電脳1

オイルボディ

ウイルス
チャマッシュSP

びょういん3Fドアロックのコンパネより
>P080

出現ウイルス

名前	属性	掲載
メットール2		P207
キャノーダム2		P207
トトポール		P225
ニドキャスター		P222
チャマッシュ		P212
ハルドボルズ		P209

びょういんの電脳

エナジーチェンジを使って草むらを燃やした場合、その下からアイテムが出てくることや、ウイルスが出現することがある。

イノチの木せいぎょプログラム

スイッチ1を押す

アタック+1（黄）

ビーチエリア1より
P068

HPメモリ

びょういんの電脳2

ガッツストレートQ

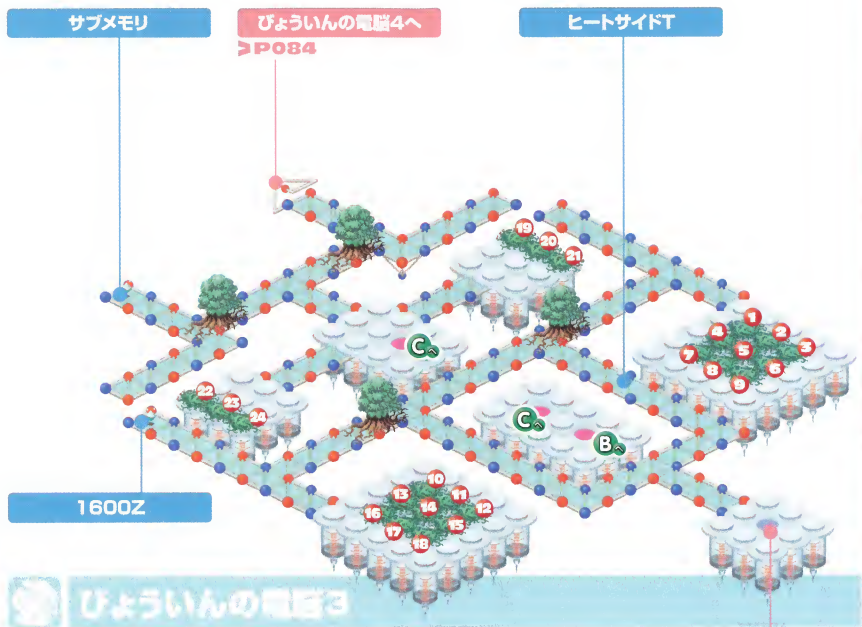
イノチの木せいぎょシステムより
P080

出現ウイルス

名前	属性	掲載
メットール2	無	P207
キャノーダム2	無	P207
トトポール	火	P225
ニドキャスター	無	P222
チャマッシュ	木	P212
ハルドボルズ	無	P209
アゾマータ	木	P220

草むらをもやして手に入るもの

1. ヒートショットI
2. なし
3. HP100回復
4. スイッチ1
5. ウイルス戦
6. ヒートショットI×2

びょういんの電脳3

出現ウイルス

名前	属性	掲載
メットール2		P207
キャノーダム2		P207
トトポール		P225
ニドキャスター		P222
チャマッシュ		P212
ハルドボルズ		P209
アゾマータ		P220
スウォードラ		P208
アボリコ※		P212
トリンポール※		P225
プラントマンV3※		P232

※プラントマンV2を倒していると出現

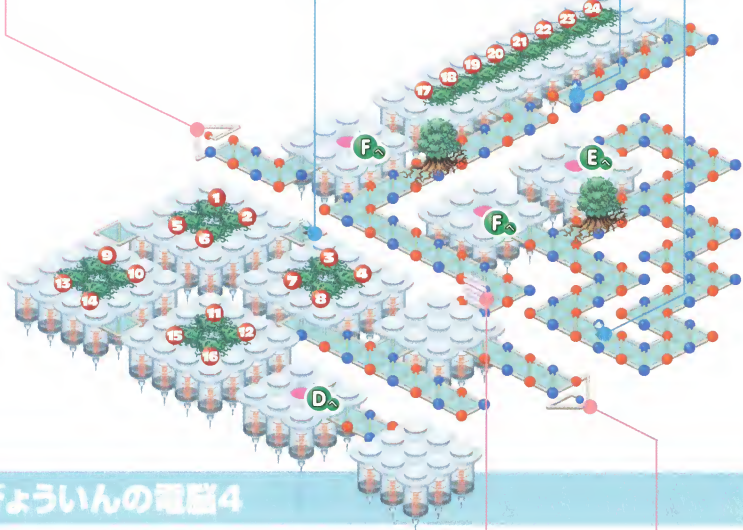
草むらをもやして手に入るもの

1. ヒートショットI×2
2. なし
3. ヒートショットI
4. なし
5. ウイルス戦
6. デスマッチW
7. ウイルス戦
8. ワープポイントB
9. ウイルス戦
10. なし
11. なし
12. ヒートショットI×2
13. ヒートショットI
14. HP100回復
15. なし
16. ヒートショットI×2
17. ウイルス戦
18. なし
19. ヒートショットI×2
20. なし
21. ヒートショットI
22. なし
23. ウイルス戦
24. ヒートショットI×3

びょういんの電脳5へ
P085

2000Z

フルエネルギー

100バリアE

びょういんの電脳4

スイッチ2を押す

びょういんの電脳3より
P083

出現ウイルス

名前	属性	掲載
メットール2	無	P207
キャノーダム2	無	P207
トトポール	炎	P225
ニドキャスター	無	P222
ハルドボルズ	無	P209
バジリコ	木	P212
アゾマータ	木	P220
スウォードラ	炎	P208

草むらをもやして手に入るもの

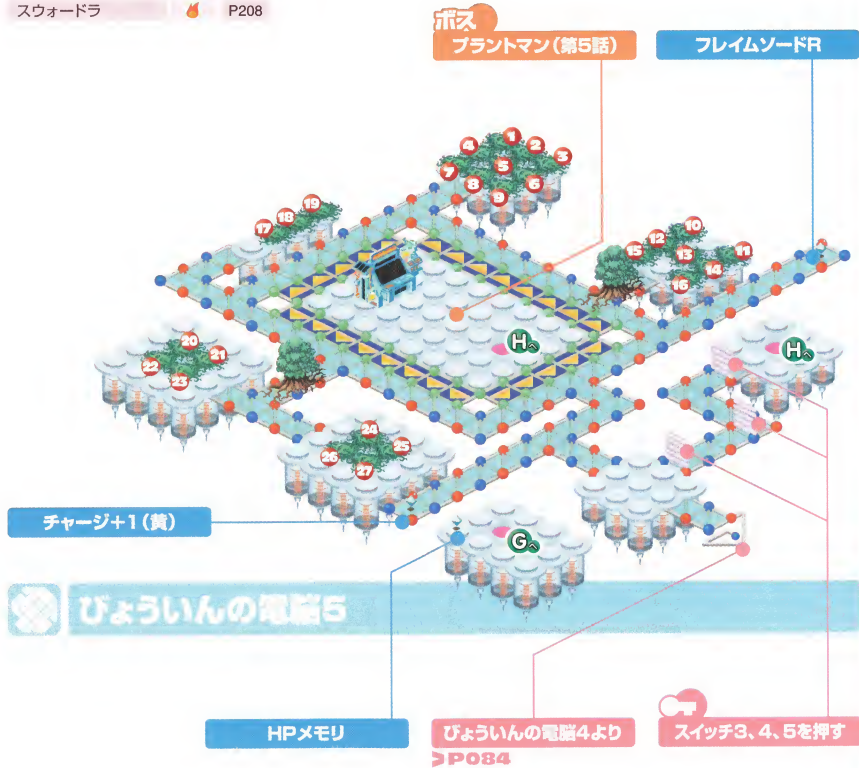
1. なし
2. ヒートショット1
3. なし
4. ヒートショット1
5. ヒートショット1×2
6. なし
7. ワープポイント D
8. なし
9. スイッチ2
10. ヒートショット1×3
11. なし
12. なし
13. ウイルス戦
14. なし
15. なし
16. ヒートショット1×2
17. ヒートショット1×3
18. なし
19. HP100回復
20. なし
21. ウイルス戦
22. ヒートショット1×2
23. ワープポイント E
24. なし

出現ウイルス

名前	属性	掲載
メットール2		P207
キャノーダム2		P207
トトポール		P225
ニドキャスター		P222
ハルドボルズ		P209
バジリコ		P212
アゾマータ		P220
スウォードラ		P208

出現ウイルス

名前	属性	掲載
コリペン※		P220
コリペンタロー※		P220
ヌライム※		P221

※プログラム"アイムフィッシュ"を装備していると高確率で出現

ボス
プラントマン(第5話)

フレイムソードR

チャージ+1(黄)

びょういんの電脳5

HPメモリ

びょういんの電脳4より
P084

スイッチ3、4、5を押す

草むらをもやして手に入るもの

1 ヒートショットI×2
2 ヒートショットI×2
3 HP100回復
4 ウイルス戦
5 ウイルス戦
6 なし
7 なし
8 なし
9 ヒートショットI×2
10 ヒートショットI×2
11 なし
12 スイッチ5
13 ウイルス戦
14 ヒートショットI
15 ヒートショットI
16 なし
17 ウイルス戦
18 スイッチ4
19 ヒートショットI
20 なし
21 ヒートショットI×3
22 ワープポイント G
23 ウイルス戦
24 ヒートショットI×2
25 ウイルス戦
26 スイッチ3
27 なし

第6話

灼熱のバトル！

熱斗は、科学省で元WWWのヒノケンに会う。もう改心したという彼の言葉を信じた熱斗はヒノケンの頼みを聞くことにするのだが……。

物語のながれ

科学省・メトロ科学省駅
メトロ科学省駅でヒゲの紳士に話しかける

科学省・ウイルス研究室
熱斗にかんしゃじょうが与えられる

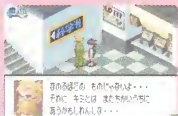
科学省・科学省ロビー
受付にいるヒノケンに話しかける

よかよかエリア2
悪ナビ2体を倒す

ビーチエリア1～2
エリア1に2体、エリア2に1体いる悪ナビを倒す

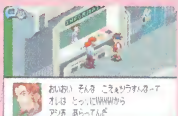
科学省・科学省エリア1
悪ナビ1体を倒す

科学省・ウイルス研究室
ナゾのメールを受け取る

秋原スクエア
掲示板のまえでナゾのナビから忠告を受ける

ビーチ・びょう室
まもるに会う。"WHPコード"入手

科学省・ウイルス研究室
ヒノケンに手伝いをたのまれる

科学省エリア1
プログラムくんに"ファイアデータ"を渡す

じはんきの電脳
プログラムくんに"ヒートデータ"を渡す

コンピュータの電脳
プログラムくんに"フレイムデータ"を渡す

秋原町・熱斗のへや
家に帰ると、科学省の事故のニュースが

科学省・メトロ科学省駅
科学省に入れない

秋原エリア
秋原エリア1～3に各3つずつ炎が発生。"エナジーチェンジ"ですべて消火する

科学省エリア
科学省エリア1～2に各3つずつ炎が発生。"エナジーチェンジ"ですべて消火する

よかよかエリア
よかよかエリア1～2に各3つずつ炎が発生。“エナジーチェンジ”ですべて消火する

ビーチエリア
ビーチエリア1～2に各3つずつ炎が発生。“エナジーチェンジ”ですべて消火する

ビーチエリア2
“ウラのわりふ”を使ってウラインターネットへ行く

ウラインターネット1～3
ウラインターネット3でフレイムマンとバトル

ウラインターネット3
突然出現したフォルテと対決するが……

科学省・パパの研究室
パパが重傷を負ってしまう

ビーチ・びょういん2Fろうか
パパはしばらく入院することに

秋原町・熱斗のへや
寝る

第7話へ

第6話から行けるようになる場所

〔現実世界〕

なし

〔電脳世界〕

ウラインターネット1～3 →P089

第6話から受けられる依頼／もらえるごほうび

てにおえません、どなたかおチカラを／バッドメディスンB

コンドルさがし／サブメモリ

リハビリに つきあってくれ／ユーモアセンス、WWW-ID

第6話からできるチップトレード

秋原町

リカバリー120S

ダイナウェーブV

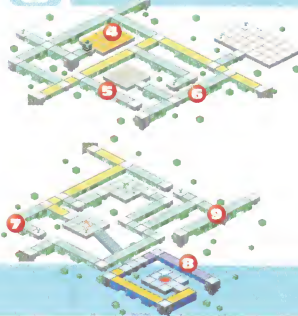
科学省・科学省ロビー

ヘビーシェイク1S

バリアブルソードB

インターネット火災

第6話では、フレイムマンのしわざでインターネット中に発生した炎をすべて消して回ることになる。炎はナビカスにプログラムパーツのエナジーチェンジを組みこみ、水属性のチップを1枚消費することで消火できるが、消火時にその下からアイテムやウイルスが出現することがある。

火の場所と消火して手に入るもの

1. なし
2. なし
3. バブルサイドF
4. バブルサイドF×2
5. ウイルス戦
6. なし
7. なし
8. なし
9. バブルサイドF×3

科学省エリア1

科学省エリア2

1. 200Z
2. ウイルス戦
3. なし
4. 200Z
5. なし
6. なし

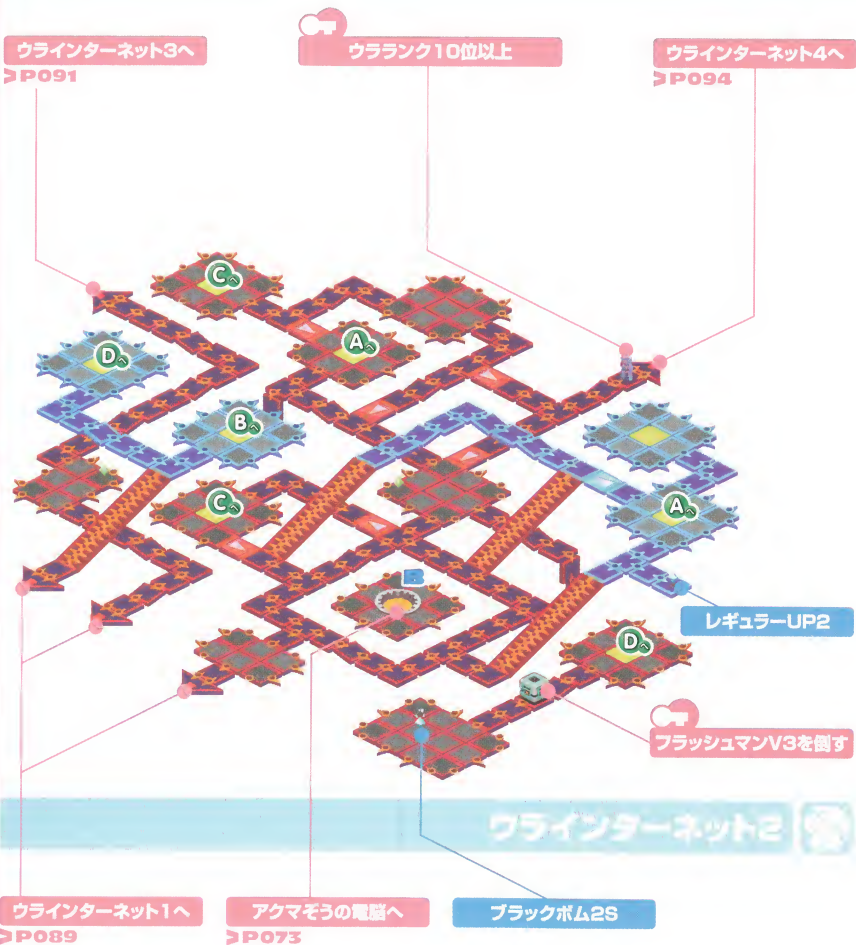
よかよかエリア1

よかよかエリア2

1. ウイルス戦
2. バブルサイドF×2
3. ウイルス戦
4. バブルサイドF×2
5. なし
6. 400Z

ビーチエリア1

ビーチエリア2

1. ウイルス戦
2. バブルサイドF×3
3. なし
4. なし
5. ウイルス戦
6. ウイルス戦

ウラインターネット

HP+200(ピンク)

WWW-IDが必要

ウイルス
スウォーディン系

ウラインターネット2へ
P090

ジゴク島エリアへ
P075

1200Z

ウラインターネット1

出現ウイルス

名前	属性	掲載
ガルーバー	火	P210
ガルーダン	火	P210
メテマージ	火	P217
エビデル	水	P210
エビサイド	水	P210
キラーズアイ	電気	P218
ヌライム	水	P221
ヘルコンドル	無	P216

ランダム宝箱

名前	確率
ハイキャノン K	4/32
ラットン2 O	4/32
カンケツセン W	4/32
リカバリー120 W	4/32
800Z	4/32
1500Z	4/32
2000Z	4/32
3500Z	4/32

ウラインターネット

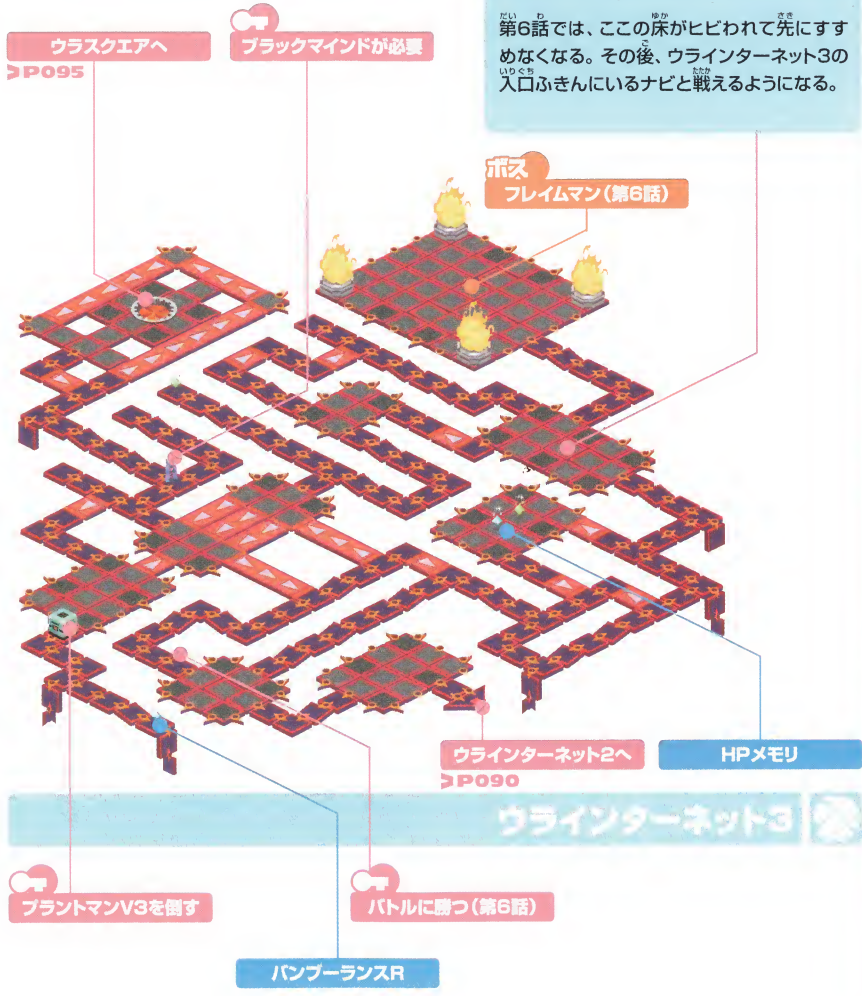
出現ウイルス

名前	属性	掲載
ガルーバー	火	P210
ガルーダン	火	P210
メテマージ	火	P217
エビデル	水	P210
エビサイド	水	P210
キラーズアイ	電	P218
ハイラビリー	電	P211
ジェリー	水	P209
ヘルコンドル	無	P216
スウォータル	水	P208
キャノーダム2	無	P207

バグのかけら交換所

商品	個数	価格
ブレイクハンマー＊	1	20
ガッツストレートP	1	40
ナビ＋20＊	1	40
フミコミクロスP	1	90
ポイズンアヌビスA	1	150
ナビリサイクル＊	1	200

ランダム宝箱

名前	確率
2000Z	6/32
2500Z	6/32
3000Z	2/32
4000Z	2/32
ウイルス	16/32

第6話では、ここの床がヒビわれて先にすすめなくなる。その後、ウラインターネット3の入口ふきんにいるナビと戦えるようになる。

ボス フレイムマン（第6話）

ウラスクエアへ
P095

ブラックマインドが必要

ウラインターネット2へ
P090

HPメモリ

ウラインターネット3

プラントマンV3を倒す

バトルに勝つ（第6話）

バンブーランスR

出現ウイルス

名前	属性	掲載
ヨーシップ		P213
ドンビートル		P216
メテマージ		P217
ガルーバー		P210
ガルーダン		P210
スウォードラ		P208
ヘルコンドル		P216
ボルカノ		P225

ランダム宝箱

名前	確率
サラマンダー S	4/32
アイスウェーブ1 Q	4/32
パネルリターン ＊	4/32
サンドステージ B	4/32
ウイルス	16/32

第7話

潜入ウラインターネット！

自分の失敗でパパに大ケガをさせてしまい、落ちこむ熱斗。そんなとき、熱斗の家に炎山がやってきた。頼みたいことがあるらしいのだが……。

物語のながれ

秋原町・熱斗のへや
メイル、やいとがみまいにやってくる

秋原町
炎山と話す

ビーチ・びょうしつ
びょういんに行ってパパと会う

科学省・ウイルス研究室
炎山に話しかける。"ブラックマインド"入手

ウラインターネット3
"ブラックマインド"を装備すると道をふさいでいた悪ナビが通してくれる

ウラスクエア
ウラランキングの話を聞いたあと、石像の前に行く

ウラインターネット3
悪ナビ4体と連続バトル

ウラインターネット1～2
1に3体、2に4体いる悪ナビを倒す

ウラスクエア
石像の前に行く

ジゴクエリア
ランキング10位のナビとバトル

どうぶつえんの電脳2
悪ナビの待ち伏せ

びょういんの電脳2
ビーチエリア1から"WHPコード"を使ってびょういんの電脳2に行き、9位のナビに会う

ウラインターネット3
ランキング8位のナビとバトル後、悪ナビとバトル

校長ノートPCの電脳2
ランキング7位のナビと会う

ビーチ・びょうしつ
まもるがいたびょう室から"おりヅル"入手

校長ノートPCの電脳2
ランキング7位になる。そののち、炎山からメール

秋原スクエア
ざつだんケイジバンに3位のナビからの書きこみ

ウラインターネット2～4
ウラインターネット4でランキング6～4位および3位のナビとバトル

ネットバトルマシンの電脳
TV局のネットバトルマシンの電脳でランキング2位のナビ、ミストマンとバトル

よかよか村・ひみつのどうくつ
よかよか村りょかんのろてんぶろからひみつのどうくつに行き、サーバーにプラグイン

ウラスクエア
"ギガフリーズ"入手

科学省エリア1
ドリルマンの開けた穴からウラインターネットへ

ウラインターネット5
ドリルマンとバトル

第8話へ

第7話から行けるようになる場所

〔現実世界〕

よかよか村・りょかん:ひみつのどうくつ →P095

〔電脳世界〕

ウラインターネット4～7 →P094

ウラスクエア →P095

第7話から受けられる依頼／もらえるごほうび

むかしの ごしゅじんさま／スチールリベンジY

ぼうそうゾク のとりしまり／かくちょうメモリ

すてウイルス、ひろってください／ラビリー系SPウイルス

第7話からできるチップトレード

ビーチ・TV局スタジオ

カゲブンシンJ
↕
シラハドリY

ビーチ・びょういんロビー

ダイナウェーブV
↕
スチールパニシュK

ウラインターネット

リカバリー200N

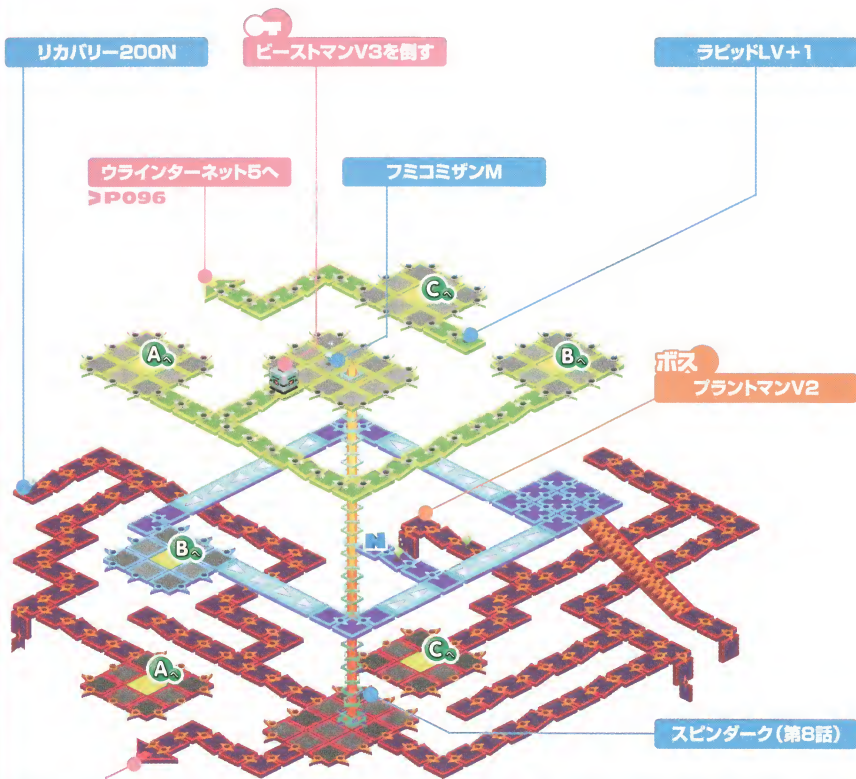
ビーストマンV3を倒す

ラピッドLV+1

ウラインターネット5へ
P096

フミコミザンM

ボス
プラントマンV2

スピンダーク(第8話)

ウラインターネット4

ウラインターネット2へ
P090

出現ウイルス

名前	属性	掲載
メットール3		P207
フデロー		P214
カーズ		P213
チュートン2		P208
ヘルコンドル		P216
ラウンダラウ		P226

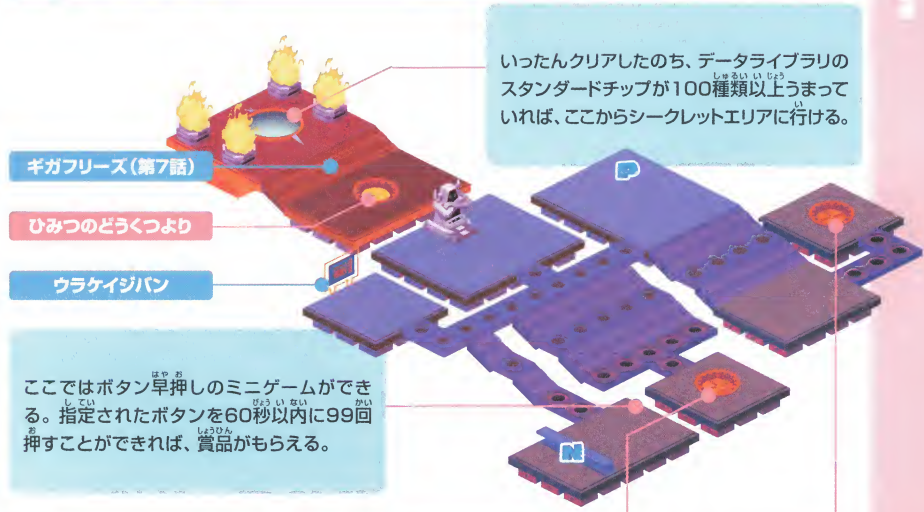
ネット商人

商品	個数	価格
HPメモリ※	3	8000Z
ポーンN	3	5000Z
カワリミM	1	5000Z
リカバリー200W	1	10000Z
バリアブルソードD	1	10000Z

※HPメモリの価格は、2個めは12000Z、3個めは16000Z

ランダム宝箱

名前	確率
ダイフンスイ D	4/32
トルネード T	4/32
イアイフォーム S	4/32
スイコミ A	4/32
500Z	8/32
1000Z	4/32
3000Z	2/32
5000Z	2/32

ウラスクエア

いったんクリアしたのち、データライブラリのスタンダードチップが100種類以上うまっていれば、ここからシークレットエリアに行ける。

ギガフリーズ(第7話)

ひみつのどうくつより

ウラケイジバン

ここではボタン早押しのミニゲームができる。指定されたボタンを60秒以内に99回押すことができれば、賞品がもらえる。

ウラインターネット5へ
P096

ウラインターネット3へ
P091

N ネット商人

商品	個数	価格
HPメモリ※	3	12000Z
バリアブルソードE	1	8000Z
ナイトV	1	10000Z
スーパーキタカゼZ	1	13000Z
フルカスタム＊	1	5000Z

※HPメモリの価格は、2個めは16000Z、3個めは20000Z

P プログラム商人

商品	個数	価格
バッテリーモード	1	8000Z
HP+300(ピンク)	1	20000Z
ビートサポート	1	10000Z
タンゴサポート	1	10000Z
セットメタル	1	5000Z

よかよか村・地下

第7話でウラランク2位になってからよかよか村りょかんのおんせんの奥のカベを調べると、地下のひみつのどうくつに入ることができる。

ひみつのどうくつ

プラグイン
ウラスクエアへ

よかよか村りょかん・ろてんぶろへ
P051

ウラインターネット

サンドステージC

ボス
ドリルマン（第7話）

科学省エリア1へ（第7話～）
P046

HPメモリ

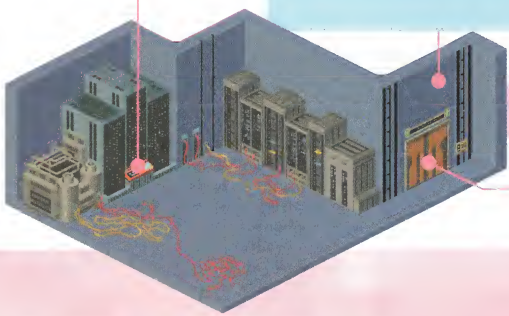
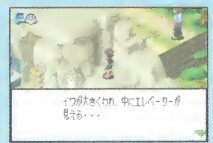
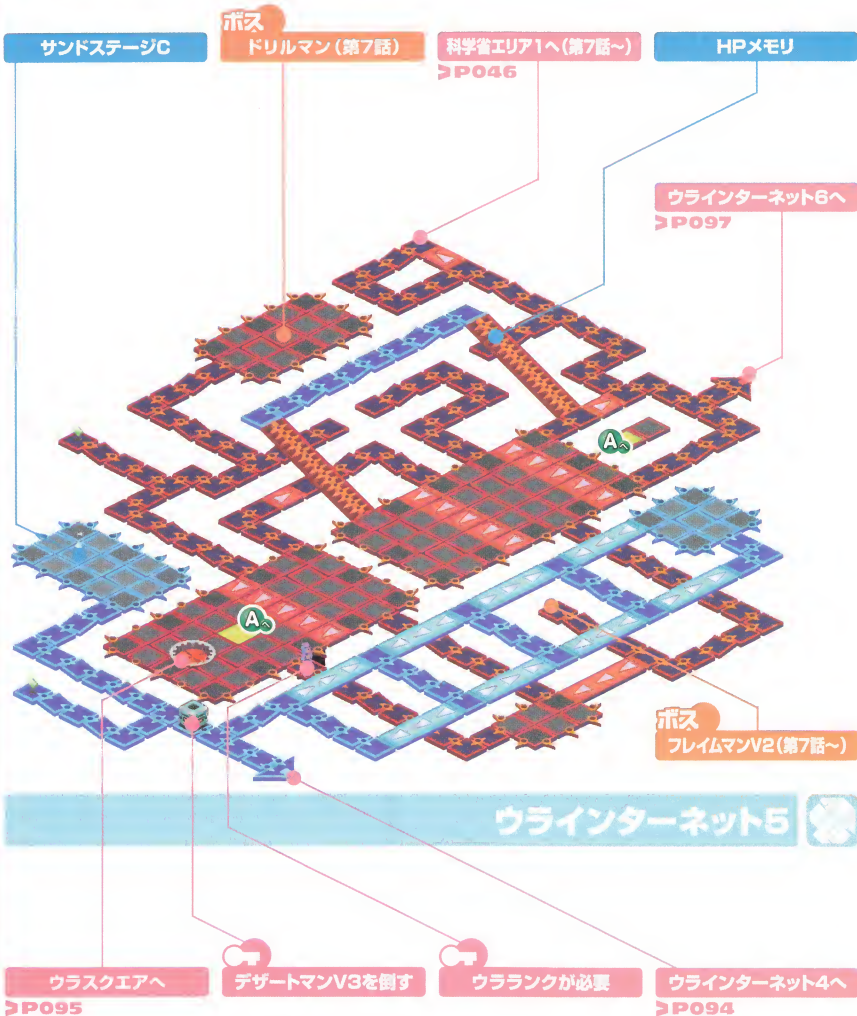
ウラインターネット6へ
P097

ボス
フレイムマンV2（第7話～）

ウラインターネット5

ウラスクエアへ
P095

デザートマンV3を倒す

ウラランクが必要

ウラインターネット4へ
P094

出現ウイルス

名前	属性	掲載
メットール3	◘	P207
ヘビーアレイ	◘	P219
クエイクドム	◘	P223
チュートン2	◘	P208
フデロー	◘	P214
ラウンダラウ	◘	P226
カーズ	◘	P213

ランダム宝箱

名前	確率
2000Z	4/32
3000Z	4/32
4000Z	4/32
5000Z	4/32
ウイルス	16/32

フレイムマンV3を倒す

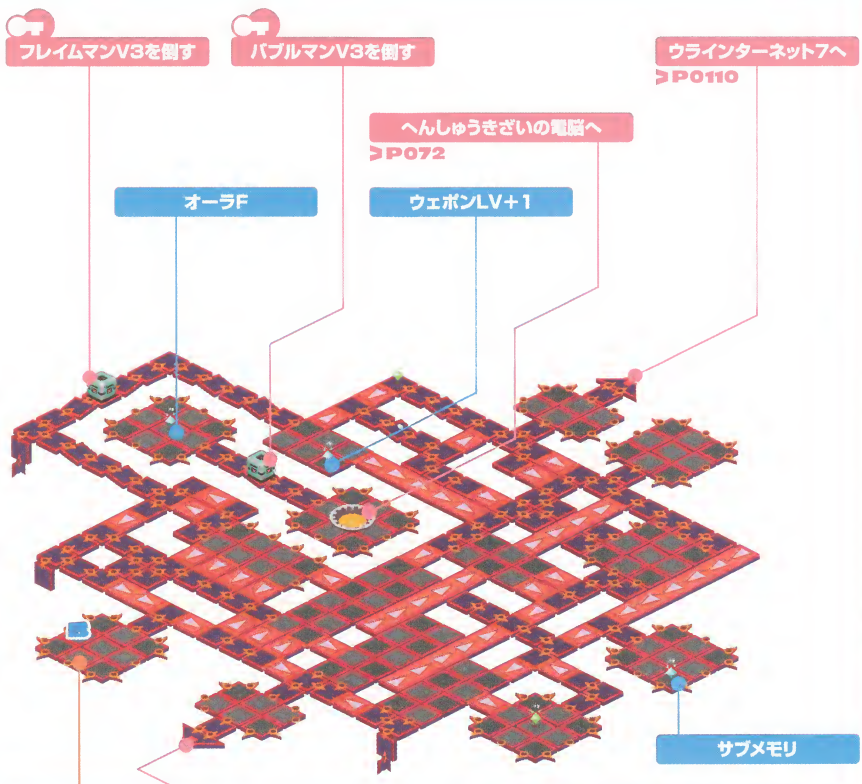
バブルマンV3を倒す

ウラインターネット7へ
P0110

へんしゅうきざいの電脳へ
P072

オーラF

ウェポンLV+1

サブメモリ

ウラインターネット6

ボス
ドリルマンV2(第8話～)

ウラインターネット5へ

出現ウイルス

名前	属性	掲載
アゾマートル		P220
ビューハーク		P217
デモンズアイ		P218
ハイラビリー		P211
ララチューバ		P222
トリンポール		P225
メットール3		P207
ダークシャドー※		P214
カーズナ※		P213
ダークマンV3※		P244

※ダークマンV2を倒していると出現

バグのかけら交換屋

商品	個数	必要なバグのかけら
ラピッド+1(ピンク)	1	40
HP+100(白)	1	50
レギュラー+5(黄)	1	70
HP+200(黄)	1	80
ラッシュサポート(白)	1	100
バスターMAX(ピンク)	1	150

ランダム宝箱

名前	確率
エレキソード V	4/32
ツナミ I	4/32
サンダーボルト T	4/32
リカバリー150 V	4/32
800Z	4/32
1800Z	4/32
2800Z	4/32
4800Z	4/32

第8話

プロト復活！

ワイリーが手に入れた恐怖のバグ、プロトの力によりネット社会は崩壊の危機をむかえていた。熱斗たちは、決死の覚悟で最後の戦いに向かう。

物語のながれ

秋原町
デカオ、メイル、やいとに話しかけるとメール着信

科学省・科学省スクエア
ブルースから"オフィシャルパス"入手

科学省・パパの研究室
炎山に話しかける

秋原町
デカオたちがせんしゃに襲われている。むじんせんしゃにプラグイン

むじんせんしゃの電脳
????の名のついたウイルスと戦う

ビーチ・びょうしつ
ママと話したのち、ベッドから"パパのてがみ"、"カードキー"入手

科学省・しりょうしつ
パパの研究室からカードキーを使ってしりょうしつに入る

ビーチ・ビーチストリート
船を調べる

秋原町・やいとのへや
やいとに話しかける

秋原町・熱斗のへや
寝る

秋原町・熱斗のへや
パパからのメール。"プロトスコープ"入手

ビーチ・ビーチストリート
WWWほんきょちへ出発

WWWほんきょち・モニタールーム
ヒゲの紳士の手助けで先に進む

WWWほんきょち・ワイリーじょう
むじんせんしゃ1にプラグイン

WWWの電脳1
フラッシュマンV2戦

WWWほんきょち・ワイリー研究所
炎山と話したあとワイリー像を調べると進める

WWWほんきょち・ワイリーじょう
むじんせんしゃ2にプラグイン

WWWの電脳2
バブルマンV2戦、デザートマンV2戦

WWWほんきょち・ワイリーじょう
むじんせんしゃ3にプラグイン

WWWの電脳3
プラントマンV2戦、フレイムマンV2戦

WWWほんきょち・ワイリー研究所ろうか
むじんせんしゃ4にプラグイン

WWWの電脳4
ドリルマンV2戦

WWWほんきょち・WWWサーバールーム
ワイリー登場。これ以降、セーブとプラグアウト不可に

プロト
プロト内部に侵入。フォルテ戦、プロト戦

エンディングへ

第8話から行けるようになる場所

〔現実世界〕

場所	ページ
科学省:しりょう室	→P045
WWWほんきょち:ワイリーじょう	→P100

〔電脳世界〕

場所	ページ
WWWの電脳1～4	→P103
秋原町:むじんせんしゃの電脳	→P100
WWWほんきょ・ワイリーじょう:がいへきの電脳	→P101

第8話から受けられる依頼/もらえるごほうび

でんせつの こもんじょ/クイックゲージ＊
かくれんぼ ガチンコしょうぶ!/ガッツインパクトH
あの あおいナビの ゆうしが見たい!/HPメモリ

第8話からできるチップトレード

ビーチ・へんしゅう室

ホールメテオH
↓
ルークF

ジゴク島・四大ジゴク

スチールパニシュK
↓
ゼウスハンマーZ

秋原町

出現ウイルス

名前	属性	掲載
キャノーダム3		P207
ニドキャリアー		P222
ドガビーン		P218
ガルー		P210
ガルーバー		P210
ガルーダン		P210

むじんせんしゃの電脳

WWWほんきょち

ワイリーじょうのドクロには、ひとつだけメッセージがかくされているものがある。見つけることができれば、改造コードを入手できる。

モニタールームへ
P101

モニタールームへ
P101

ワイリー研究所へ
P102

プラグイン
WWWの電脳2へ
P104

ワイリー研究所へ
P102

ビーチストリートへ
P069

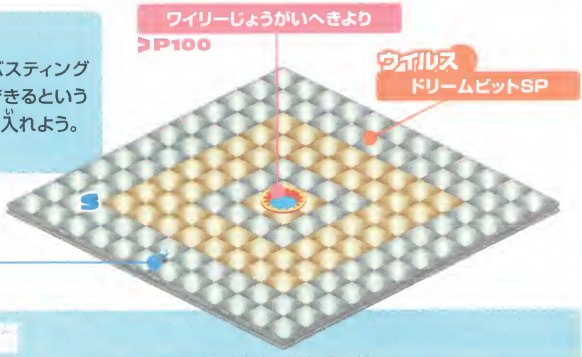
A B C D E 1 2 3

ワイリーじょう

プラグイン
WWWの電脳1へ
P102

プラグイン
WWWの電脳3へ
P105

プラグイン
がいへきの電脳へ
P101

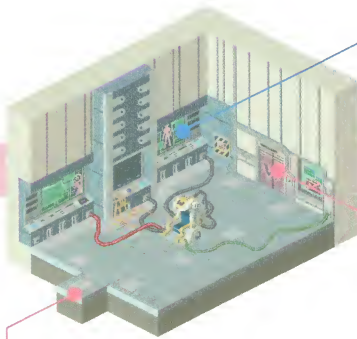
コレクターズアイは、戦闘後にバスティングレベルに関係なくチップが入手できるという便利なプログラム。かならず手に入れよう。

P100

がいへきの電脳

出現ウイルス

名前	属性	掲載
カーズナ		P213
ヘビーアレイズ		P219
ヌライム		P221
ジェリー		P209
ララボーン		P222

サブチップ商人

商品	個数	価格
フルエネルギー	∞	1000Z
エネミーサーチ	∞	10000Z
オープンロック	∞	4000Z

モニタールーム

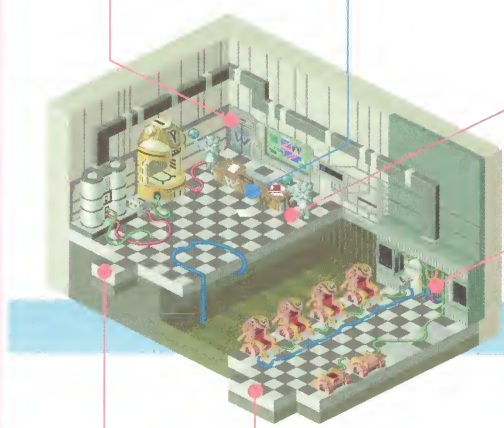
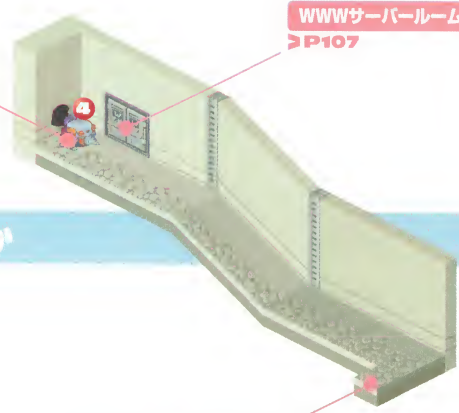
P100

P100

最終決戦のまえに

ここまでくれば、最終決戦はもう間近に迫っている。しかし、ワイリーのいるWWWサーバールームに入ってしまうともどれなくなるうえ、セーブもできなくなってしまうのだ。手持ちのチップが弱いなどの場合は、手前でセーブしてからいったん引き返し、戦力を整えよう。

ワイリー研究所ろうかまできたら、忘れずにセーブしておくこと。

ワイリーじょうDへ
P100
マグナム1V
この部屋にきたら、ふたつあるワイリーぞうをチェックしよう。炎山と話したのち、もう一度このワイリーぞうを調べれば先に進める。
ワイリー研究所ろうかへ
ワイリー研究所
ワイリーじょうCへ
P100
ワイリーじょうEへ
P100
プラグイン
WWWの電脳4へ
P106
WWWサーバールームへ
P107
ワイリー研究所ろうか
ワイリー研究所へ

WWWの電脳

見えないプロトの一部をふむと、監視プログラムにつかまる。プロトの一部はプロトスコープをナビカスに組みこめば見えるようになる。

HPメモリ

IDデータAが必要

ウイルス
フラッシュマンV2(第8話)

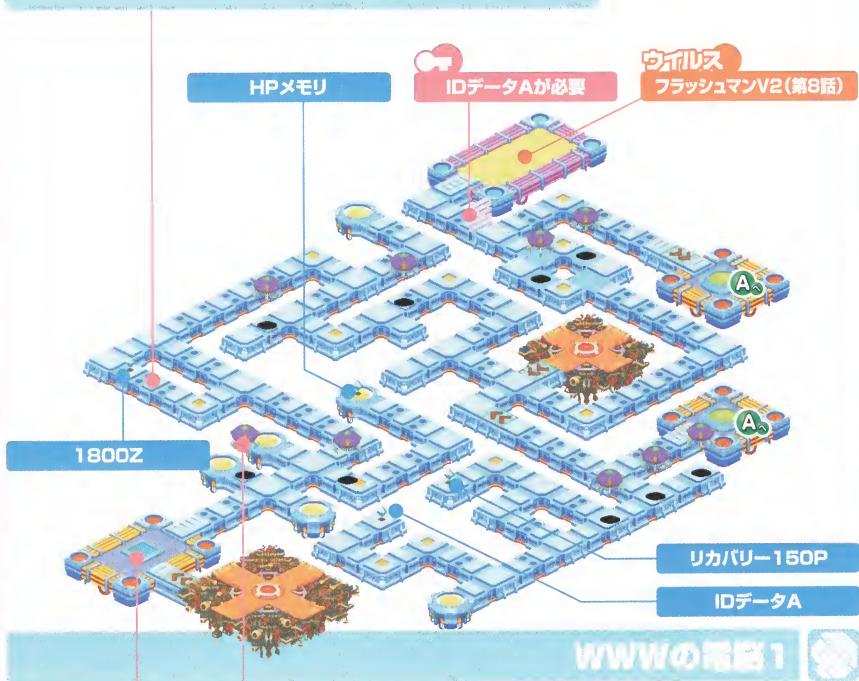
A へ

A へ

1800Z

リカバリー150P

IDデータA

WWWの電脳1

むじんせんしゃ(1)より
P100

WWWの電脳では、監視プログラムが決められたコースを動きまわっている。つかまると面倒なので、動く範囲を見きわめてかわそう。

出現ウイルス

名前	属性	掲載
キャノーダム3	無	P207
スパークビー	電気	P221
キラーズアイ	電気	P218
パラライカ	電気	P224
メガラビリー	電気	P211
ニドキャリアー	無	P222
アゾマートル※	木	P220
アゾマディガ※	木	P220
ハルドボルズ※	無	P209
モモグラン※	無	P218

※プログラム"ジャングルランド"を装備していると高確率で出現

WWWの電脳

IDデータBが必要

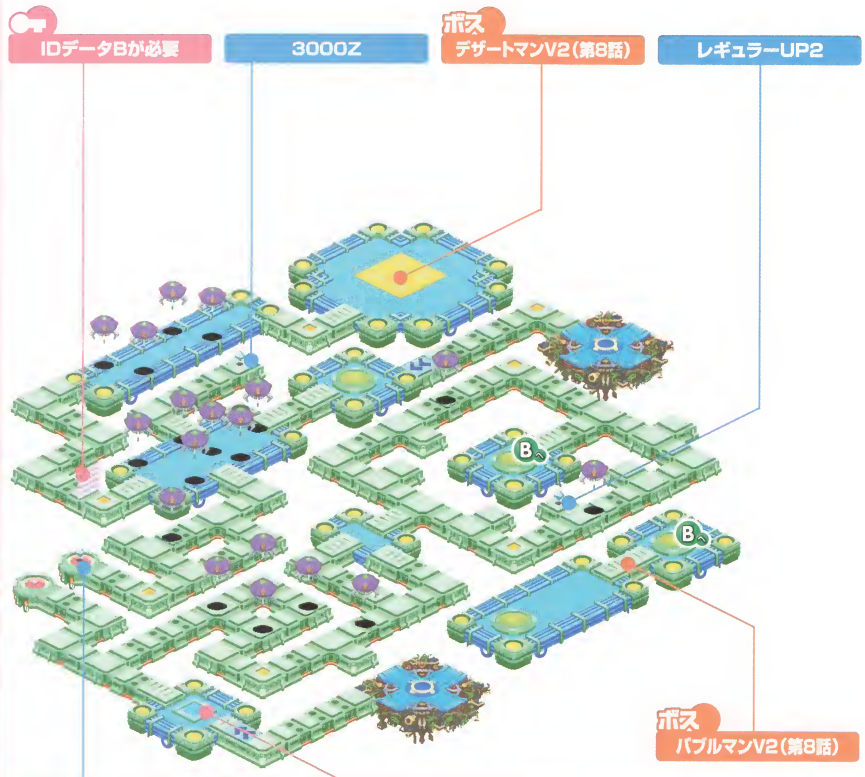
3000Z

ボス
デザートマンV2(第8話)

レギュラーUP2

B へ

B へ

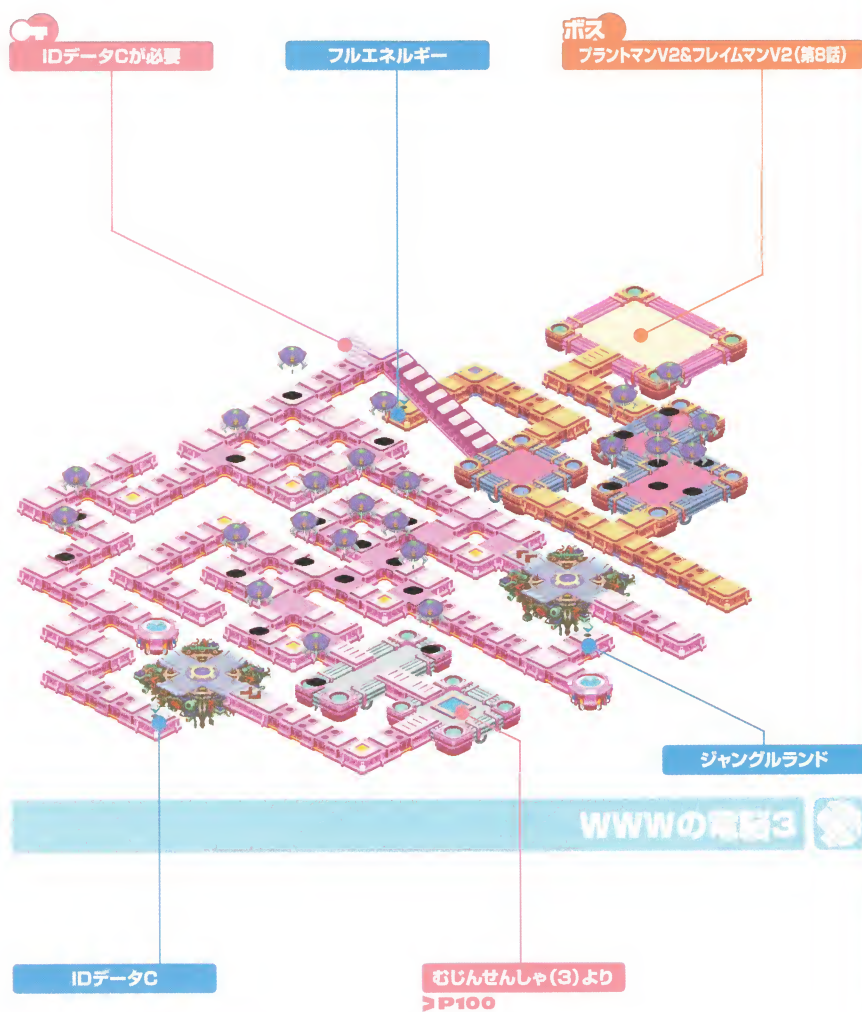
ボス
バブルマンV2(第8話)

WWWの電脳2

IDデータB

むじんせんしゃ(2)より

P100

出現ウイルス

名前	属性	掲載
キャノーダム3	▢	P207
ヌライム	💧	P221
ジェリー	💧	P209
ニドキャリアー	▢	P222
スパークビー	⚡	P221
キラーズアイ	⚡	P218
メガラビリー	⚡	P211

IDデータCが必要

フルエネルギー

ボス
プラントマンV2&フレイムマンV2(第8話)

ジャングルランド

WWWの電脳3

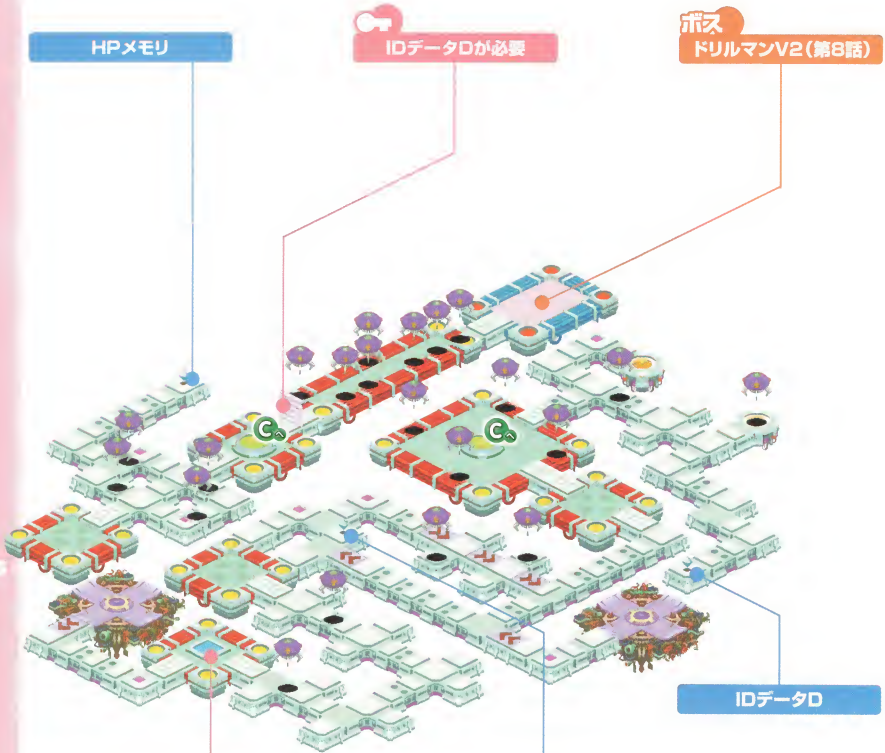
IDデータC

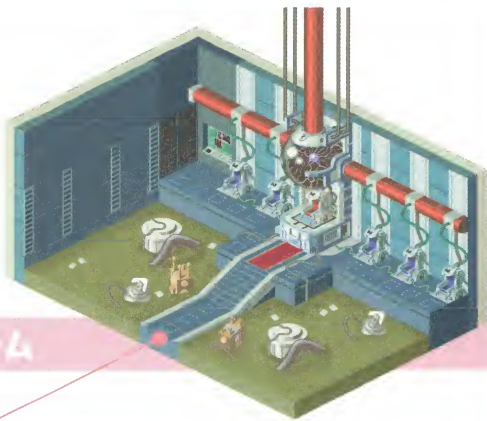
むじんせんしゃ(3)より
P100

出現ウイルス

名前	属性	掲載
キャノーダム3	無	P207
ガルーダン	炎	P210
ドゴーン	炎	P219
メガラビリー	電気	P211
メテロード	炎	P217
ニドキャリアー	無	P222
ジェリーヒート	炎	P209

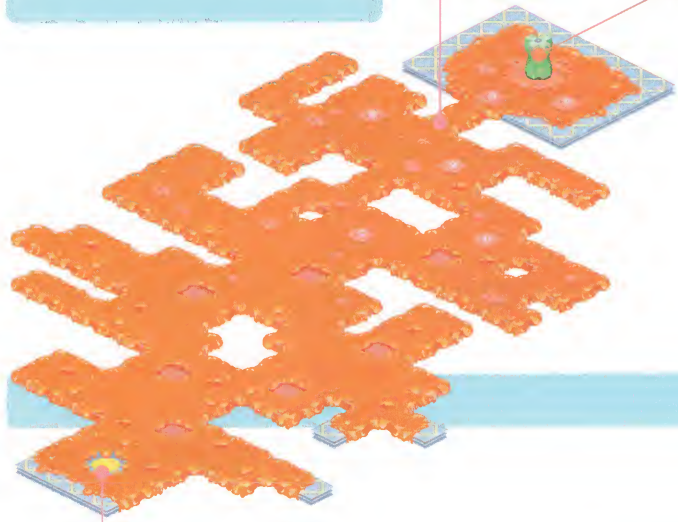
P100

WWWの電脳4

出現ウイルス

名前	属性	掲載
メットール3		P207
モモグロー		P218
ドゴーン		P218
ヘルコンドル		P216
メガラビリー		P211
ラウンダラウ		P226

WWWサーバールーム

WWW研究所ろうかより
P102

最後の戦いは、フォルテ、プロトと連戦になる。フォルダには、どちらか片方ではなく両方の敵に対して有効なチップを選んで入れよう。

ボス
フォルテ＆プロト

プロト

WWWサーバールームより

出現ウイルス

名前	属性	掲載
プロトバグ		P223
ヌライム	水	P221
キラーズアイ	電気	P218

extra

クリア後の世界

熱斗とロックマンの戦いは、プロトを倒してもまだ続く。『ロックマンエグゼ3』の世界は、そこからいちだんと広がりを見せるのだ。

物語のながれ

よかよか村・ひみつのどうくつ
プラグイン

↓

ウラスクエア
スタンダードチップを100種類以上集めて大穴を調べるとシークレットエリアへ

↓

シークレットエリア1
スタンダードチップを140種類以上集めると経験のトビラが開き、ダークマン戦

↓

ウラインターネット5
フレイムマンV2倒す

↓

よかよかエリア1
フレイムマンV3倒す。ウラインターネット7へ行けるようになる

↓

ウラインターネット6
ドリルマンV2倒す※

↓

ジゴク島エリア
ドリルマンV3倒す※

↓

ウラインターネット7
グレートハンマー入手※

↓

シークレットエリア2
モノリスを壊して進む。ギガクラスチップを1枚以上持っていると力のトビラが開き、ヤマトマン戦

↓

シークレットエリア3
スタンダードチップ200種類コンプリートなら名誉のトビラが開き、セレナード戦

↓

シークレットエリア3
仲間にしているウイルスが8種類以上あるとバグチップトレーダー使用可能に

↓

シークレットエリア3
バグチップトレーダーにバグのかけらを300個以上入れたのち、一度プラグアウト

↓

シークレットエリア3
バグチップトレーダーふきんに行くとフォルテGS戦

※ウラインターネット7のグレートハンマーがある場所まで行くためには、ドリルマンV3を倒してセキュリティキューブを開けるか、道を通せんぼしているガルーにバグチップを50枚わたしてどいてもらう必要がある。

クリア後から行けるようになる場所

〔現実世界〕
なし

〔電脳世界〕
シークレットエリア1〜3 →P111

クリア後から受けられる依頼／もらえるごほうび

おうえん もとむ！／バグのかけら30個
スタンプラリー／フミコミクロスQ
ゆいごんのナゾを といてください／リカバリー300R

クリア後からできるチップトレード

なし

シークレットエリアへ

いったんゲームをクリアしたあと、ふたたび"つづきから"を選んでゲームを再開したときに行けるようになるのがシークレットエリアだ。データライブラリのスタンダードチップが100種類以上うまっているとき、ウラスクエアから入ることができるようになる。

クリア後は、このシークレットエリアの完全攻略を目指そう!

モノリスとセキュリティシステム

シークレットエリアで道をふさいでいる障害物が、モノリスとセキュリティシステムだ。いずれも奥に進むために破壊しなくてはならない。モノリスはウラインターネット7で入手できるグレートハンマーで壊せる。セキュリティシステムの破壊の方法はP114を参照のこと。

グレートハンマーでモノリス壊すと、なかからウイルスが出現する。

シークレットエリア1

シークレットエリア2

シークレットエリア3

○＝モノリス　●＝セキュリティシステム

タイムアタック

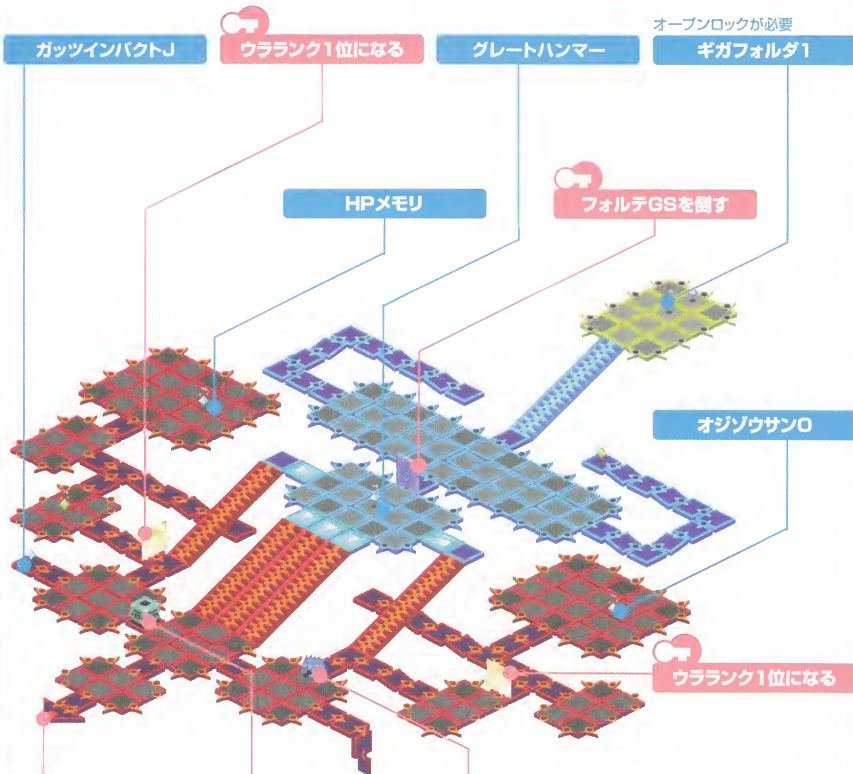
シークレットエリア3にいるフォルテGSを倒すと、シークレットエリア内にナビが多数現われる。このナビたちに話しかければ、これまで戦ったボスとネットバトルができるのだ。各ボスにはクリアタイムが設定されており、すべてのタイムを更新すると、ごほうびがもらえる。

タイムアタックはいずれも予備フォルダを使ってのバトルだ。

タイトル画面の星について

ゲームをクリアすると、その後タイトル画面の"つづきから"の表示の右に星のマークがひとつつく。この星は、データライブラリのコンプリートやボスを倒すなど、クリア後のプレイの進行状況によりつぎつぎと増えていく。この星の数が多いほど『エグゼ3』をきわめたといえるだろう。

どこまで星を増やしていけるかも、クリア後の楽しみのひとつだ。

ウラインターネット

P097

出現ウイルス

名前	属性	掲載
ガルーダン	炎	P210
クエイクドム	無	P223
モモグロー	無	P218
キャノーダム2	無	P207
エビサイド	水	P210
ララチューバ	無	P222
ヘルコンドル	無	P216
チュートン2	無	P208

出現ウイルス

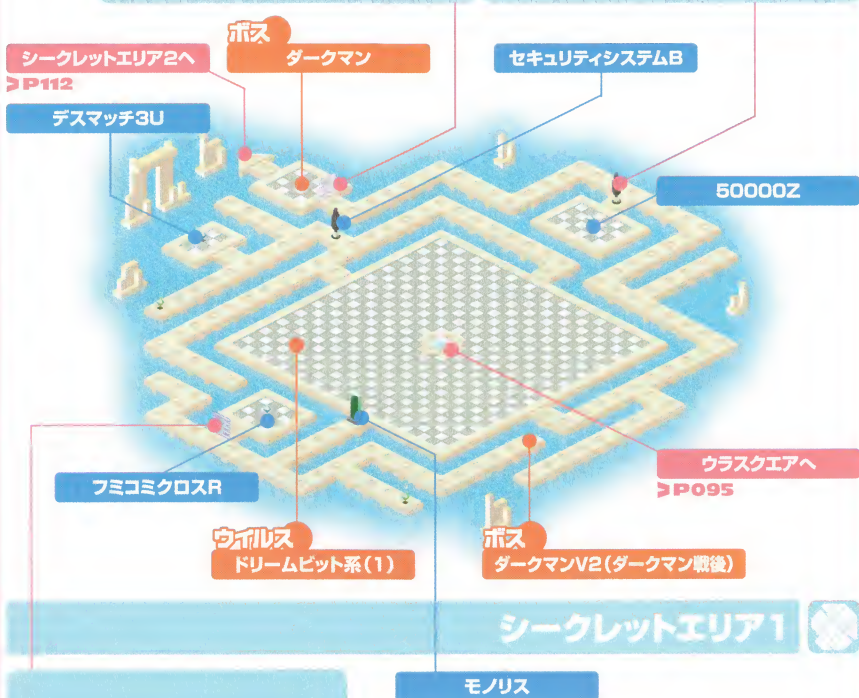
名前	属性	掲載
ジェリーヒート	炎	P209
トリンボール	炎	P225
アボリコ	木	P212
ヌライム	水	P221
ラウンダラウ	無	P226
メットール3	無	P207
ネバリーム	水	P221

ランダム宝箱

名前	確率
ボーン Y	4/32
ナイト H	4/32
カモンスネーク E	4/32
ガイアブレード G	4/32
ウイルス	16/32

シークレットエリア

このトビラのロックをはずすには、データライブラリのスタンダードチップが140種類以上うまっている必要がある。

あちこちで道をふさいでいる黒い木のような物体がセキュリティシステムだ。戦って破壊すれば通ることができる。

シークレットエリア1

モノリス

このトビラのロックをはずすには、現実世界にいる4人のクイズ出題者の出す問題にすべて正解している必要がある。

ランダム宝箱

名前	確率
1500Z	5/32
3300Z	4/32
5800Z	4/32
8000Z	3/32
ウイルス	16/32

出現ウイルス

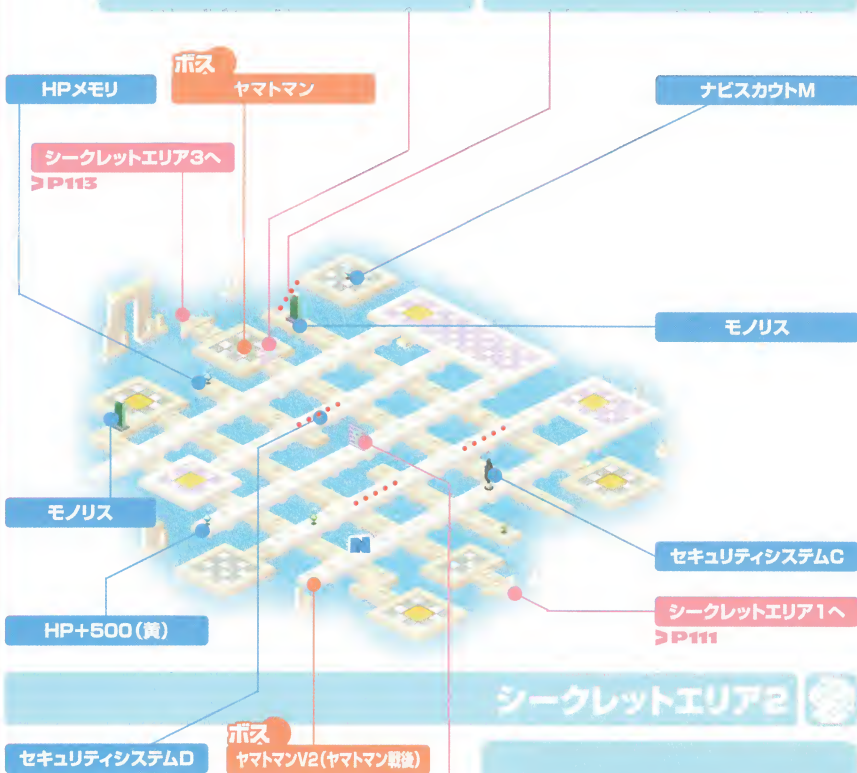
名前	属性	掲載
メットール3	無	P207
ゴンビートル	無	P216
ジョーカーズアイ	電気	P218
メテフレア	炎	P217
ヨーランド	無	P213
トンガポール	炎	P225
ヘビーアレイド	無	P219
スウォータル	水	P208
チュートン3	無	P208
バキュームファン	無	P211
パラクロッサー	電気	P224
コルドボルズ	水	P209
ラウンダバー	無	P226

シークレットエリアでのプラグアウト

ここではRボタンによるプラグアウトができない。奥深くに行ったときは危険なので、サブチップでまめにHPを回復しておくといい。

シークレットエリア

このトビラのロックをはずすには、データライブラリのギガクラスのチップがひとつ以上うまっていなくてはならない。

シークレットエリア2と3には、下段のマップに見えない道やかくされた道がいくつかある。マップ上では点線で示してある。

このトビラのロックをはずすには、科学省の依頼掲示板に書かれた依頼をすべてひきうけ、解決している必要がある。

出現ウイルス

名前	属性	掲載
ダークシャドー		P214
ラウンダバー		P226
スパークイグル		P221
ゴーハーク		P217
N.O-2		P224
ドギュラ		P219
ガルーダン		P210
メテフレア		P217
ジェリーアース		P209
ゴンビートル		P216
ボルカノ		P225
ボルカノドン		P225
メットール3		P207

ネット商人

商品	個数	価格
HPメモリ※	3	20000Z
ブラックボム3L	1	10000Z
ガッツインパクトI	1	13000Z
アタック+30＊	1	15000Z
リュウセイグンR	1	30000Z

※HPメモリの価格は、2個めは30000Z、3個めは40000Z

ランダム宝箱

名前	掲載
ホウガン＊	4/32
バンブーランス E	4/32
カースシールド1＊	4/32
ルーク＊	4/32
2400Z	4/32
3800Z	4/32
5200Z	4/32
6600Z	4/32

このトビラのロックをはずすには、データライブラリにスタンダードチップがコンプリート(200種類)していなくてはならない。

セレナードを倒し、さらにバグチップトレーダーを30回以上やっている状態でこの場所にくると、フォルテGSが出現する。

この場所にはバグチップトレーダーがある。チップではなく、バグのかけらを10個入れることにより1枚チップを得ることができる。

サイトバッチ

ボス
セレナード

モノリス

ウイルス
ドリームビット系(2)

サンクチュアリC

シークレットエリア2へ
P112

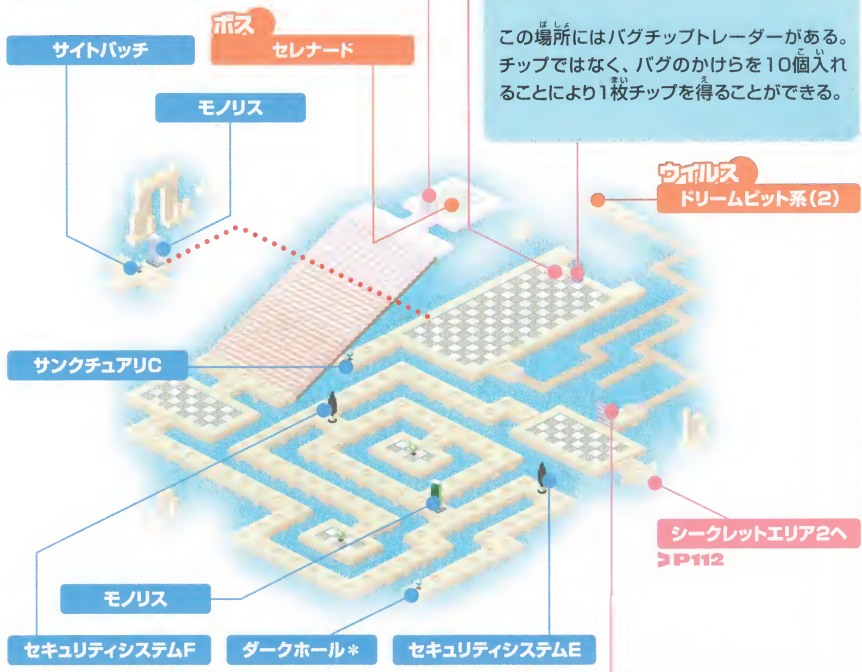
モノリス

セキュリティシステムF

ダークホール＊

セキュリティシステムE

シークレットエリア3

このトビラのロックをはずすには、仲間になるウイルスを8種類以上ウイルス飼育機に送って育てている必要がある。

出現ウイルス

名前	属性	掲載
ドリームメラル	炎	P215
ドリームラピア	水	P215
ドリームボルト	電気	P215
ドリームモス	木	P215
ドリームビット	無	P215
クエイクダバ	無	P223
カーズド	無	P213
モモグレオ	無	P218
ニドローラー	無	P222
ヘルコンドル	無	P216
ララボーン	無	P222
スウォータル	水	P208

出現ウイルス

名前	属性	掲載
ガルーダン※	炎	P210
エビサイド※	水	P210
ボルカノ※	炎	P225
ボルカノドン※	炎	P225
ボルカノギレン※	炎	P225
N.O-3※	無	P224

※プログラム"オイルボディ"を装備していると高確率で出現

ランダム宝箱

名前	確率
カワリミ S	4/32
スチールリベンジ C	4/32
ステルスマイン＊	4/32
リカバリー200 N	4/32
ウイルス	16/32

ナンバーズの倒しかた

ナンバーズとは、セキュリティシステムを構成する強力な防衛プログラムのこと。この敵を倒すには、ちょっとしたコツが必要になる。

シークレットエリアへ

セキュリティシステムを調べると、ロックマンが戦うかどうか聞いてくるが、ここで戦闘を選択すると、ナンバーズが3体出現する。ナンバーズ戦では、右のルールを守って戦う必要があるが、勝てないからといって逃げることはできない。戦闘前はかならずセーブしよう。

ナンバーズ戦いのルール

・HPより少ないダメージの攻撃は、すべて無視される
・番号の少ない順に破壊すること。それ以外を攻撃した場合は1000ダメージの反撃を受ける
・数字がおなじものは、すべて同時に倒すこと

○ナンバーズの倒しかたの例

右写真のナンバーズ戦を例にとり、倒しかたを説明する。まずはスイコミ＊でBのナンバーズを手前まで引き寄せる。次にドリームソードを最前列で使ってA、Bを同時にデリート。そしてパネルスチールで敵の最前列をうばい、そこからもう1回ドリームソードを使う。これでルールを守りつつ敵を全滅させられる。

ナンバーズ戦にもちいるチップについて

ナンバーズのHPは、250、400、650の3種類。敵のHPより低い攻撃力のチップは意味がないが、単体で相手のHPを上回る攻撃力があるチップはほとんどない。うまくほかのチップと組みあわせ、攻撃力を上げる工夫をしてみよう。

さきに敵の戦力と配置を確認してリセットし、手持ちのチップと相談して作戦をたててから戦おう。

❶属性をもつチップ

チップ単体での攻撃力は高くて200程度だが、属性の相性を活かせば倍の攻撃力になる。敵は無属性なので、パネル属性を変えるチップを使おう。

❷プログラムアドバンス

攻撃力の高いプログラムアドバンスは狙っていきたい。とくにドリームソードは十分な威力を持つうえ、レアなチップを必要としない。HPが400までのナンバーズを倒すさいは基本となる攻撃だ。

❸補助チップとプログラム

補助的な効果のチップも重要だ。倒す順番の問題でナンバーズの位置を調整する必要がある場合、スイコミやトップウ、エアシュートは便利。攻撃が届かない位置にいる敵は、コピーダメージを使えばほかのナンバーズとの同時デリートすら可能になる。また、ナビカスのプログラムの選択も重要で、アンダーシャツをつけておけば敵の攻撃を1回くらってもしのげる、また全壊したパネルに乗りたい場合はエアシューズが有効になる。

03 アイテムデータ編

アイテムデータ

ここではゲーム中に登場する各種アイテムやデータを紹介する。
ゲームを進めるうえでのヒントとして、ぜひ役立ててほしい。

プログラム

プログラムと改造コードの入手

ナビカスに配置できるプログラムは、おもにイベントで入手できる。ここからは、プログラムについて、効果や色、入手方法、エラーナンバーと改造コードを紹介しよう。色と入手方法やエラーナンバーなどが？？？となっているものは、プレイヤーの手で埋めてほしい。

意外な場所で改造コードを入手することもある。あちこち調べてみよう。

プログラムデータの見かた

❶ プログラムの名前。
❷ プログラムの種類。プログラムパーツとプラスパーツの2種類がある。
■ プログラムパーツ
⠿ プラスパーツ
❸ プログラムの効果の説明。
❹ 色と入手方法。プラスパーツのなかには複数入手できるものがあるが、その場合は、各パーツごとに入手方法を解説している。
❺ 自分のロックマンのスタイルと相性が悪いプログラムを組みこんだ場合のRUN時に出るエラーナンバーと、そのプログラムを使用可能にする改造コード（P021参照）。なお、エラーナンバーと改造コードはプログラムパーツにしか存在しない。
❻ ナビカスタマイザーのプログラムMAPに配置する際の、プログラムの大きさと形。

■スーパーアーマー

ロックマンがダメージを受けても、のけぞらなくなる。バスティングレベルを上げるのに便利。

色と入手方法	レッド	ガッツスタイルがLV2にアップしたときに入手
エラーナンバーと改造コード	???	???

■ブレイクバスター

ロックバスターに、ガード状態の敵にもダメージを与えることができるブレイク性能をつける。

色と入手方法	レッド	ガッツスタイルがLV3にアップしたときに入手
エラーナンバーと改造コード	???	???

■ブレイクチャージ

ため撃ちに、ガード状態の敵にもダメージを与えることができるブレイク性能をつける。

色と入手方法	レッド	ガッツスタイルがLV4にアップしたときに入手
色と入手方法	オレンジ	TV局ロビーの男性から入手（第4話〜）
エラーナンバーと改造コード	A3	LON[illegible]ZXME

■セットグリーン

自エリア、敵エリアの両方のノーマルパネルを草むらパネルにする。炎系の攻撃手段があるなら有効だ。

色と入手方法	グリーン	グランドスタイルがLV2にアップしたときに入手
エラーナンバーと改造コード	???	???

■セットアイス

自エリア、敵エリアの両方のノーマルパネルをこおりパネルにする。電気系の攻撃手段があるなら有効だ。

色と入手方法	グリーン	グランドスタイルがLV3にアップしたときに入手
エラーナンバーと改造コード	B2	ALSK[illegible]W[illegible]R

■セットマグマ

自エリア、敵エリアの両方のノーマルパネルをマグマパネルにする。自分のスタイルがヒートなら有効だ。

色と入手方法	グリーン	グランドスタイルがLV4にアップしたときに入手
エラーナンバーと改造コード	B3	Y[illegible]UOMNCB

■セットサンド

自エリア、敵エリアの両方のノーマルパネルをサンドパネルにする。トルネードやコガラシの威力がアップする。

色と入手方法	グリーン	???
エラーナンバーと改造コード	???	???

■セットメタル

自エリア、敵エリアの両方のノーマルパネルをメタルパネルにする。パネルが壊れることがなくなる。

色と入手方法	グリーン	プログラム商人（ウラスクエア）
エラーナンバーと改造コード	B5	BM[illegible]KWIRA

■セットホーリー

自エリアのノーマルパネルをホーリーパネルにする。うけるダメージが半分になるため、通信対戦で特に有効。

色と入手方法	グリーン	グランドスタイルがLV5にアップしたときに入手
エラーナンバーと改造コード	???	???

■カスタム1

バトル開始時に選択できるチップの枚数を＋1枚する。チップコードや同種のチップにこだわるならぜひ入れたい。

色と入手方法	ブルー	カスタムスタイルがLV2にアップしたときに入手
色と入手方法	イエロー	カスタムスタイルがLV3にアップしたときに入手
エラーナンバーと改造コード	???	???

■カスタム2

バトル開始時に選択できるチップの枚数を＋2枚する。プログラムアドバンスを狙いたい場合にも便利だ。

色と入手方法	ブルー	カスタムスタイルがLV4にアップしたときに入手
エラーナンバーと改造コード	C2	UTIXMNLA

■メガフォルダ1

フォルダに入るメガクラスチップの枚数を＋1枚する。ナビチップを使うのが好きなら有効なプログラムだ。

色と入手方法	グリーン	ブラザースタイルがLV2にアップしたときに入手
色と入手方法	ピンク	ブラザースタイルがLV3にアップしたときに入手
エラーナンバーと改造コード	E1	P[illegible]I[illegible]MSJL

■メガフォルダ2

フォルダに入るメガクラスチップの枚数を＋2枚する。強力なナビチップをたくさんもっているなら、組みこもう。

色と入手方法	グリーン	ブラザースタイルがLV4にアップしたときに入手
エラーナンバーと改造コード	???	???

■ブロック

敵の攻撃をくらう瞬間に、＋字ボタン左＋Bを押せば、うけるダメージを半分にすることができる。

色と入手方法	ブルー	シールドスタイルがLV2にアップしたときに入手
エラーナンバーと改造コード	???	???

■シールド

敵の攻撃をくらう瞬間に、＋字ボタン左＋Bを押せば、ダメージをうけなくなる。コツをつかめば非常に便利。

色と入手方法	ブルー	シールドスタイルがLV3にアップしたときに入手
エラーナンバーと改造コード	???	???

オススメプログラム1

対フォルテ&プロト

シナリオの最後に待ちうけるネットナビとの戦のまえは、プログラムを調整しておけば有利に渡りあえる。ここでは、もっとも過酷な戦闘になるであろう、フォルテ&プロトの連戦時に有効なプログラムのセットの例を紹介しよう。フォルテとプロトはともにパネルをこわしたり、ヒビを入れる攻撃を使う。そこで、セットメタルを組みこむことでパネルが壊れなくなり、逃げる場所が確保しやすくなるのだ。

対ナンバーズ

戦闘中に手詰まりとなり泣く泣くリセット……。そんなことにならないように、ナンバーズ対策のプログラムもしっかり用意しておきたい。なんといっても一撃でやられないようにすることが大切。HPが1000以上になるようプラスパーツを入れ、さらにアンダーシャツを組みこもう。これで2発までは耐えられるのだ。さらにプログラムアドバンスが発動しやすいよう、カスタム2も入れておくといい。

■リフレクト

敵の攻撃をくらう瞬間に、＋字ボタン左＋Bではねかえす。ピンチをチャンスにかえることができるプログラムだ。

色と入手方法	ブルー	シールドスタイルがLV4にアップしたときに入手
エラーナンバーと改造コード	F3	ITA[illegible]CRWQ

■プレスプログラム

ロックマンの体を圧縮して、電脳世界にあるせまい道を通ることができるくらいに小さくする。第3話で必要。

色と入手方法	ホワイト	コンピュータの電脳で入手（第3話）

■エナジーチェンジ

ロックマンのもつチップの属性の力を、炎や水のエネルギーにして放出する。第5話、第6話で必ず必要になる。

色と入手方法	ホワイト	びょういんの電脳1で入手（第5話）

■プロトスコープ

WWWの電脳世界の床にひそむ、一部のプロトの姿が見えるようになる。第8話では必須ともいえるプログラム。

色と入手方法	ピンク	パパからのメールで入手（第8話）

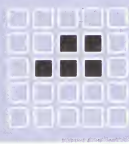
■シノビダッシュ

サブチップのシノビダッシュとおなじで、電脳世界で自分より弱いウイルスが出現しなくなる効果をもつ。

色と入手方法	イエロー	ミステリーデータ（どうぶつえんの電脳3）

■オイルボディ

炎属性のウイルスの出現する確率がアップ。シークレットエリア3などでは、組みこまないと出現しない敵もいる。

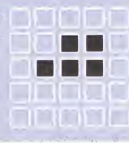
色と入手方法	イエロー	ミステリーデータ（びょういんの電脳1）

■アイムフィッシュ

水属性のウイルスの出現する確率がアップ。ジゴク島エリアなどでは、組みこまないと出現しにくい敵もいる。

色と入手方法	ピンク	プログラム商人（ビーチスクエア）

■バッテリーモード

電気属性のウイルスの出現する確率がアップ。学校サーバーの電脳などでは、組みこまないと出現しにくい敵もいる。

色と入手方法	イエロー	プログラム商人（ウラスクエア）

■ジャングルランド

木属性のウイルスの出現する確率がアップ。WWWの電脳1などでは、組みこまないと出現しにくい敵もいる。

色と入手方法	ホワイト	ミステリーデータ（WWWの電脳3）

コレクターズアイ

バトルに勝利したとき、バスティングレベルに関係なく、ほとんど確実にバトルチップを入手できるようになる。

色と入手方法	ピンク	ミステリーデータ(がいへきの電脳)

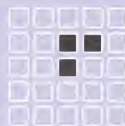
エアシューズ

チップのエアシューズとおなじ効果で、組みこむと穴やパネルのない場所にも移動できるようになる。

色と入手方法	ホワイト	???

アンダーシャツ

ロックマンがデリートされてしまうようなダメージをうけても、残りHPが1で耐えることができる。

色と入手方法	ホワイト	ナビカスといっしょに入手(第2話)

クイックゲージ

カスタムゲージのたまる速度がアップする。短時間でたくさんチップを使えるようになる非常に便利なプログラム。

色と入手方法	ピンク	???

ラッシュサポート

通信対戦専用。サポーターのラッシュを呼び出す。ラッシュは姿を消した相手にとびかかり、ダメージを与える。

色と入手方法	イエロー	バグのかけらこうかんじょ(ウラインターネット6)

ビートサポート

通信対戦専用。サポーターのビートを呼び出す。ビートは相手のもつメガクラス以上のチップをうばってくれる。

色と入手方法	ホワイト	プログラム商人(ウラスクエア)

タンゴサポート

通信対戦専用。サポーターのタンゴを呼び出す。タンゴは瀕死状態になったロックマンを手当てしてくれる。

色と入手方法	ピンク	プログラム商人(ウラスクエア)

ウエポンLV+1

ヒート、アクア、エレキ、ウッドの各スタイルのチャージショットの威力をアップさせるプラスパーツ。

色と入手方法	ホワイト	???
色と入手方法	ピンク	ミステリーデータ(アクマぞうの電脳)
色と入手方法	イエロー	ミステリーデータ(ウラインターネット6)

バグストッパー

プログラムを正しくセットしていないときに、バグの発生をおさえるプログラム。無理なカスタマイズを可能にする。

色と入手方法	ホワイト	バグスタイルがLV2にアップしたときに入手

■ユーモアセンス

どんなにまじめなナビでも、ひとたび組みこめばジョークが大好きになってしまうというナゾのプログラム。

色と入手方法	ピンク	依頼「リハビリにつきあってくれ」のごほうび

■ブラックマインド

組みこむと、どことなくワルのふんいきを発するようになるプログラム。第7話で必ず必要になる。

色と入手方法	ホワイト	ウイルス研究室で炎山より入手(第7話)

■バスターMAX

ロックバスターの攻撃力、連射力、チャージ速度のすべてを最大にする強力なプログラム。

色と入手方法	ピンク	バグのかけらこうかんじょ(ウラインターネット6)

■ギガフォルダ1

フォルダに入るギガクラスチップの枚数を+1枚する。本来は1枚しか入られないので格段に戦力がアップする。

色と入手方法	パープル	ミステリーデータ(ウラインターネット7)
エラーナンバーと改造コード	G2G	CUUDS[illegible]WR
エラーナンバーと改造コード	G2C	TIS[illegible]LAEJ
エラーナンバーと改造コード	???	???

■サイトバッチ

ブレイクチャージやスーパーアーマー、メガフォルダといった数多くの効果をあわせもつ超強力プログラム。

色と入手方法	オレンジ	ミステリーデータ(シークレットエリア3)
エラーナンバーと改造コード	S2G	AXNRTDS[illegible]
エラーナンバーと改造コード	S2S	F[illegible]AAFETG
エラーナンバーと改造コード	???	???

■ダークライセンス

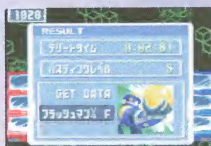
バトル中に、闇属性をもつ一部の特殊なチップ(セレナード、フォルテ)が使えるようになる。

色と入手方法	グレー	バグスタイルがLV3にアップしたときに入手
エラーナンバーと改造コード	D2G	OINUWMAN
エラーナンバーと改造コード	D2S	P[illegible]TOSIIS
エラーナンバーと改造コード	???	???

オススメプログラム2

対ネットナビ速攻パターン

ネットナビのV3ランクは、バスティングレベルを上げれば強力なナビチップが入手できる。このレベルを上げるには、倒す時間を短くするのが一番。そこで床に属性をもたせるプログラムを入れ、その属性に強いチップを使えば、倒すまでの時間を大幅に短縮できる。とくにオススメなのはセットアイスで、組みこんだうえでエリアスチールしたのち、電気属性のプラズマボールを使えば簡単に大ダメージを与えられる。

開始直後にプラズマボールが決まれば瞬殺も可能。エリアスチールはレギュラーにしよう。

わずか3秒足らずでネットナビをデリート。この戦法は、どんな敵に対しても有効だ。

HP+100

ロックマンのHPの最大値を、従来の数値より+100する。序盤から手に入れられるもののひとつ。

色と入手方法		
色と入手方法	イエロー	ミステリーデータ(どうぶつえんの電脳4)
色と入手方法	ピンク	ミステリーデータ(ちゅうけいしゃの電脳)
色と入手方法	ホワイト	バグのかけらこうかんじょ(ウラインターネット6)

HP+200

HPの最大値を+200する。HP+100をふたつ入れるより狭いスペースで組みこめるので効率がいい。

色と入手方法		
色と入手方法	ピンク	ミステリーデータ(ウラインターネット1)
色と入手方法	イエロー	バグのかけらこうかんじょ(ウラインターネット6)

HP+300

ロックマンのHPの最大値を+300する。HP+200よりさらに効率よくロックマンのHPを上昇させられる。

色と入手方法		
色と入手方法	ピンク	プログラム商人(ウラスクエア)

HP+500

HPの最大値を+500する。セレナードやフォルテGSなどの強敵と戦う際には、ぜひ用意しておきたい。

色と入手方法		
色と入手方法	イエロー	ミステリーデータ(シークレットエリア2)

レギュラー+5

ロックマンのレギュラーメモリを増やす。より強力なチップをレギュラーチップとして指定できるようになる。

色と入手方法		
色と入手方法	ホワイト	プログラム商人(ビーチスクエア)
色と入手方法	イエロー	バグのかけらこうかんじょ(ウラインターネット6)

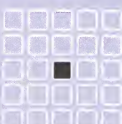
アタック+1

ロックマンのロックバスターの攻撃力がアップする。また、ノーマルスタイルのチャージショットの威力も上がる。

色と入手方法		
色と入手方法	ピンク	ナビカスといっしょに入手(第2話)
色と入手方法	ピンク	ミステリーデータ青(TV局コンパネの電脳)
色と入手方法	イエロー	ミステリーデータ青(びょういんの電脳2)
色と入手方法	ホワイト	プログラム商人(ビーチスクエア)

ラピッド+1

ロックマンのロックバスターの連射力をアップする。アタック+1と組みあわせて使えば効果はさらにアップする。

色と入手方法		
色と入手方法	イエロー	よかよかエリア1
色と入手方法	ホワイト	ナビカスといっしょに入手(第2話)
色と入手方法	ホワイト	ウラインターネット4
色と入手方法	ピンク	バグのかけらこうかんじょ(ウラインターネット6)

チャージ+1

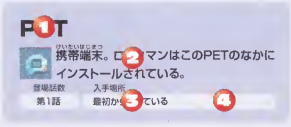
ロックマンのため撃ちまでにかかる時間を短くする。すべてのスタイルのため時間が短くなる。

色と入手方法		
色と入手方法	ピンク	ミステリーデータ青(どうぶつえんの電脳2)
色と入手方法	ピンク	ミステリーデータ青(ビーチエリア1)
色と入手方法	イエロー	ミステリーデータ青(びょういんの電脳5)
色と入手方法	ホワイト	プログラム商人(ビーチスクエア)

キーアイテムの入手法と使いかた

キーアイテムとは、ゲーム中、物語の進行に必要になってくる重要なアイテムのことで、所持しているものはサブ画面の"キーアイテム"で調べることができる。キーアイテムはひとから手わたしされたり、ミステリーデータなどから入手し、ゲームの進行に応じて自動的に使用される。

"キーアイテム"では、アイテムに対するロックマンのコメントも読める。

キーアイテムデータの見かた

1. キーアイテムの名前。
2. キーアイテムの解説。
3. キーアイテムが登場する話数、または登場する依頼が依頼掲示板に書きこまれる話数。
4. キーアイテムの入手場所。

PET

携帯端末。ロックマンはこのPETのなかにインストールされている。

登場話数	入手場所
第1話	最初から持っている

ひがさ

どんな光も通さない新素材で作られた日傘で、5-Bの社会科見学のおみやげ。

登場話数	入手場所
第1話	秋原町・5-B教室

○データ

N1選手権第一次予選の○×クイズで、クイズの答えが○のときに入手するデータ。

登場話数	入手場所
第1話	秋原エリア1～3

キーデータA、B、C

第1話で校長ノートPCの電脳1にあるロックされた扉を開くために必要なデータ。

登場話数	入手場所
第1話	校長ノートPCの電脳1

×データ

N1選手権第一次予選の○×クイズで、クイズの答えが×のときに入手するデータ。

登場話数	入手場所
第1話	秋原エリア1～3

パスワードA、B、C

第1話で校長ノートPCの電脳2にあるロックされた扉を開くために必要なデータ。

登場話数	入手場所
第1話	校長ノートPCの電脳2

サブPET

PETが壊れたときなどに、データをいったん避難させるために使う予備のPET。

登場話数	入手場所
第2話	科学省・パパの研究室

ビクトリーデータ

N1ベスト8決定戦で、入手すると1回戦クリアとなるデータ。

登場話数	入手場所
第4話	ジゴク島エリア

おきゃくのカバン

ヒグレヤのおきゃくさんのカバン。第3話でよかよか村のりょかんに取りに行く。

登場話数	入手場所
第3話	よかよか村・きゃく室

ほけんデータ

秋原小学校の生徒の身体検査のデータ。みんなの身長や体重が記録されている。

登場話数	入手場所
第5話	秋原エリア2

オーダーシステム

ネット上の通信販売でチップを取引するために必要なプログラム。

登場話数	入手場所
第3話	メトロ秋原駅

ちずのきれはし

秋原町にすむ男のひとの、むかしの友人との約束の場所が記された地図。

登場話数	入手場所
第5話	秋原町

プレスデータ

ロックマンの体を圧縮するプログラム。ナビカスに組みこむためには改造が必要。

登場話数	入手場所
第3話	コンピューターの電脳

ウラのわりふ

ビーチエリアからウラインターネットへ行くときに必要になる手形。

登場話数	入手場所
第5話	ビーチスクエア

ブレイクニードル

バブルマンの作った電脳泡を壊すデータ。バブルマンの手下がもって逃げ回る。

登場話数	入手場所
第3話	よかよかエリア1

おちゃ

飲み口さわやか、すっきり味のおいしいお茶。びょういんのじはんきで売っている。

登場話数	入手場所
第5話	びょういんロビー

データディスク

パパのわすれもの。第4話で科学省までとどけにいくことになる。

登場話数	入手場所
第4話	秋原町・熱斗のリビング

地下室のカギ

わんがんびょういんの地下室の扉を開くために必要なカギ。かんごふさんからもらう。

登場話数	入手場所
第5話	びょういんロビー

PETケース

パパからのプレゼント。PETを入れておけば、ぶつけたり水にぬれたりしても平気。

登場話数	入手場所
第4話	科学省・科学省ロビー

ファイアデータ

いまにも燃えあがりそうな、熱い炎のデータ。第6話でヒノケンからもらう。

登場話数	入手場所
第6話	科学省・ウイルス研究室

じごくのカギ

N1ベスト8決定戦で、ジゴクエリアのロックされた扉を開くために必要なデータ。

登場話数	入手場所
第4話	ジゴク島エリア

ヒートデータ

ファイアデータよりさらに熱い炎のデータ。第6話でヒノケンからもらう。

登場話数	入手場所
第6話	科学省・ロビー

フレイムデータ
第6話でヒノケンからもらうなかでも、もっとも熱いデータ。

登場話数	入手場所
第6話	科学省・パパの研究室

ウラ　ランク10
ジゴク島エリアにいる、ウラランク10位のナビに勝つともらえるデータ。

登場話数	入手場所
第7話	ジゴク島エリア

ウラ　ランク9
びょういんの電脳2にいる、ウラランク9位のナビに話しかけるともらえるデータ。

登場話数	入手場所
第7話	びょういんの電脳2

ウラ　ランク8
ウラインターネット3にいる、ウラランク8位のナビに勝つともらえるデータ。

登場話数	入手場所
第7話	ウラインターネット3

ウラ　ランク7
校長ノートPCの電脳2にいる、ウラランク7位のナビにおりヅルを渡すともらえるデータ。

登場話数	入手場所
第7話	校長ノートPCの電脳2

ウラ　ランク3
ウラインターネット4でウラランク3位のコピーマンに勝つともらえるデータ。

登場話数	入手場所
第7話	ウラインターネット4

ウラ　ランク2
ネットバトルマシンの電脳でウラランク2位のミストマンに勝つともらえるデータ。

登場話数	入手場所
第7話	ネットバトルマシンの電脳

おりヅル
まもるの病室にかざられていた千羽ヅルのうちの1匹。ウラランク7位を得るのに必要。

登場話数	入手場所
第7話	ビーチ・びょう室

ギガフリーズ
プロトをふういんするために必要なデータ。とくべつなナビしか使えないらしい。

登場話数	入手場所
第7話	ウラスクエア

オフィシャルパス
オフィシャルネットバトラーの証明書。いっぱんのひとが入れない場所にも行ける。

登場話数	入手場所
第8話	科学省スクエア

パパのてがみ
パパから熱斗にあてた手紙。パパのびょうしつのベッドに残されていた。

登場話数	入手場所
第8話	ビーチ・びょうしつ

カードキー
科学省のパパの研究室の奥にある、しりょう室に入るために必要なカードキー。

登場話数	入手場所
第8話	ビーチ・びょうしつ

ちんつうざい
痛みをやわらげる薬。第8話でパパの体を心配したママからわたされる。

登場話数	入手場所
第8話	ビーチ・びょうしつ

IDデータA
WWWの電脳1にある、ロックされた扉を開くために必要なデータ。

登場話数	入手場所
第8話	WWWの電脳1

IDデータB
WWWの電脳2にある、ロックされた扉を開くために必要なデータ。

登場話数	入手場所
第8話	WWWの電脳2

IDデータC
WWWの電脳3にある、ロックされた扉を開くために必要なデータ。

登場話数	入手場所
第8話	WWWの電脳3

IDデータD

WWWの電脳4にある、ロックされた扉を開くために必要なデータ。

登場話数	入手場所
第8話	WWWの電脳4

うみのこもんじょ

でんせつのこもんじょのひとつ。依頼で集めることになる。

登場話数	入手場所
第8話	ウラインターネット6

そふのてがみ

むかしの科学省のデータの奥深くにふういんされていた、ナゾのてがみ。

登場話数	入手場所
第8話	ブロト

スタンプカード

電脳世界のスタンプラリーで、スタンプをおしてもらうカード。

登場話数	入手場所
クリア後	秋原エリア1

ふるぼけたスパナ

しょくにんナビが長年使いこんだスパナ。依頼でとどけることになる。

登場話数	入手場所
第2話	秋原エリア1

ゆいごんじょう

アメロッパで行方不明になったネットバトラーが家族にのこしたメッセージ。

登場話数	入手場所
クリア後	秋原町・教室まえろうか

キャッシュデータ

ある男のひとが貯金していたお金のデータ。依頼でとどけることになる。

登場話数	入手場所
第4話	よかよかエリア2

かぞくのしゃしん

行方不明になったネットバトラーが、家族といっしょに写っている写真。

登場話数	入手場所
クリア後	ウラインターネット4

ボロにんぎょう

どうぶつえんのコンドルのお気に入りの人形。どことなくチサオににている。

登場話数	入手場所
第6話	ビーチ・びょうしつ

オヤジのカメラ

高性能カメラ。だれかがうっかり忘れていったものらしい。

登場話数	入手場所
第5話	よかよか村・どうぶつえん2

WWW－ID

インターネットの各所にあるドクロマークのロックされた扉を開くために必要なデータ。

登場話数	入手場所
第6話	テレビの電脳(びょういん)

かいぞうツール

ナビカスのエラーを無視して、そのまま使えるようにするツール。値段は5600Z。

登場話数	入手場所
第4話	ビーチ・ビーチストリート

くものこもんじょ

でんせつのこもんじょのひとつ。依頼で集めることになる。

登場話数	入手場所
第8話	ウラインターネット3

グレートハンマー

シークレットエリアで行く手をふさいでいるモノリスを破壊するのに必要なデータ。

登場話数	入手場所
クリア後	ウラインターネット7

やまのこもんじょ

でんせつのこもんじょのひとつ。依頼で集めることになる。

登場話数	入手場所
第8話	ウラスクエア

ウラ　ランク1

ウラの電脳世界の頂点にたつナゾのナビ、セレナードをたおすと入手できるデータ。

登場話数	入手場所
クリア後	シークレットエリア3

予備フォルダ

予備フォルダでのバトル

ナビカスといっしょに入手する予備フォルダは、なかに入っているチップを入れかえることができない固定のフォルダだ。物語中に必ず予備フォルダを使用しなくてはならないことが数回あるので、あらかじめフォルダの特性を理解しておくとラクに戦うことができるだろう。

予備フォルダはレギュラーチップの指定もすることができない。

予備フォルダの書きかえかた

9種類ある予備フォルダを同時に持つことはできず、別の予備フォルダを手に入れるには、各地にいる予備フォルダを持つひとに話しかけ、書きかえなければいけない。ここからは予備フォルダそれぞれの内容と、オススメの戦いかたについて紹介しよう。

おまけフォルダ

入手方法	ナビカスといっしょに入手（第2話）or秋原スクエアにいる紫色のナビに話しかけると入手（第3話～）

収録チップ

チップ名	コード	チップ名	コード	チップ名	コード
キャノン	A	ブイガン	D	ミニボム	B
キャノン	A	ブイガン	D	ミニボム	B
キャノン	A	サイドガン	D	ミニボム	B
キャノン	A	サイドガン	D	ミニボム	B
ショットガン	J	サイドガン	D	ソード	L
ショットガン	J	サイドガン	D	ソード	L
ショットガン	J	エアシュート	＊	ソード	L
ショットガン	J	エアシュート	＊	ソード	L
ブイガン	D	エアシュート	＊	ワイドソード	L
ブイガン	D	エアシュート	＊	エリアスチール	L

このデッキの戦いかた

はじめて予備フォルダを入手したときに入っているデータ。威力が低いチップばかりなので、これを使って戦うようにはできていないともいえる。ただし、チップコードがおなじものが多く入っているので、一度に使えるチップが多いのが特長だ。

ナビのスタイルをカスタムタイプにするのにも便利。

ヨセンフォルダ

入手方法	N1最終予選スタート時に入手(第3話)or科学省スクエアにいる紫色のナビに話しかけると入手(第3話～、N1最終予選終了後)

収録チップ

チップ名	コード	チップ名	コード	チップ名	コード
ラットン	A	サイドガン	Y	メットガード	*
ラットン	A	サイドガン	Y	メットガード	*
ラットン	F	サイドガン	*	メットガード	*
ラットン	F	スプレッドガン	M	メットガード	*
ショットガン	F	スプレッドガン	N	ソード	Y
ショットガン	F	スプレッドガン	O	ワイドソード	Y
ショットガン	*	ダッシュアタック	G	ロングソード	Y
ブイガン	G	バンブーランス	H	アタック+10	*
ブイガン	G	パネルスチール	Y	アタック+10	*
ブイガン	*	パネルスチール	Y	アタック+10	*

このデッキの戦いかた

N1選手権の第二次予選で使われる。強力なチップはないが、チップコードが＊のものが多く入っており、戦いやすいフォルダだ。ハイパーバースト、ドリームソードの2種類のプログラムアドバンスが使用可能なので、タイムアタックに使ってもいい。

プログラムアドバンスは超強力。ぜひ狙っていこう。

ジゴクフォルダ

入手方法	N1グランプリでジゴク島に行ったときに入手orN1ベスト8決定まえのフォルダさがし中に、ジゴク島の中いる駅員さんに話しかけると入手(第4話)orジゴク島のハリ山ジゴクに立っている科学省職員に話しかけると入手(第5話～)

収録チップ

チップ名	コード	チップ名	コード	チップ名	コード
バブルショット	A	バーニングボディ	S	フレイムソード	F
バブルショット	A	バーニングボディ	S	アクアソード	N
ヒートショット	B	バーニングボディ	S	エレキソード	V
ヒートショット	B	バーニングボディ	S	バンブーソード	W
シングルボム	D	ブーメラン1	H	リカバリー80	D
シングルボム	D	ブーメラン1	H	リカバリー80	D
シングルボム	D	ブーメラン1	H	アタック+10	*
ホウガン	D	ブーメラン1	H	ロール	R
ホウガン	D	ワイドソード	Q	ガッツマン	G
ホウガン	D	ロングソード	E	ガッツマンV2	G

このデッキの戦いかた

N1選手権の本戦、ジゴク島エリアで使われる。射撃タイプ、投げるタイプ、接近戦タイプやソード系などいろいろな種類のチップが入っているので、幅広い戦いかたができる万能フォルダ。収録チップのチップコードがややばらついているのが欠点だ。

このフォルダの目玉は高い攻撃力のバーニングボディ。

N1フォルダA

入手方法	N1グランプリでベスト8決定まえのフォルダさがし中、ジゴク島にいる少年に話しかけ、5問のクイズに正解すると入手(第4話)orジゴク島のハリ山ジゴクに立っている少年に話しかけると入手(第5話～)

収録チップ

チップ名	コード	チップ名	コード	チップ名	コード
ハイキャノン	H	バンブーランス	Z	フレイムソード	F
ハイキャノン	H	ブーメラン1	H	アクアソード	A
ハイキャノン	I	バーニングボディ	F	エレキソード	E
ハイキャノン	J	インビジブル	＊	バンブーソード	W
ソニックウェーブ	G	インビジブル	＊	バリアブルソード	C
ソニックウェーブ	G	ソード	Y	エリアスチール	＊
ソニックウェーブ	G	ワイドソード	Y	エリアスチール	＊
ラビリング1	A	ロングソード	Y	ロール	R
ラビリング1	A	ロングソード	L	フラッシュマン	F
ラビリング1	＊	ロングソード	R	ビーストマン	B

このデッキの戦いかた

N1本戦のベスト8決定戦で使用可能。ジゴクフォルダの強化版といったところで、さまざまな属性やタイプのチップが入っており、さらにプログラムアドバンスのゼータキャノン2とドリームソードを使うことができる強力なフォルダだ。

ややソード系が多めなので、接近戦中心に戦おう。

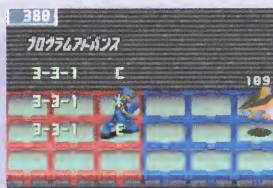
N1フォルダB

入手方法	N1グランプリでベスト8決定まえのフォルダさがし中、ジゴク島にいるお兄さんに話しかけると入手(第4話)orジゴク島のハリ山ジゴクに立っているお兄さんに話しかけると入手(第5話～)

収録チップ

チップ名	コード	チップ名	コード	チップ名	コード
キャノン	A	バブルショット	＊	ヨーヨー1	C
キャノン	B	バブルショット	＊	ヨーヨー1	E
キャノン	B	ヒートショット	＊	ヨーヨー1	G
キャノン	C	ヒートショット	＊	ヨーヨー1	＊
エアシュート1	＊	ヒートショット	＊	リカバリー30	F
エアシュート1	＊	ヒートショット	＊	リカバリー30	H
エアシュート1	＊	ラビリング1	A	リカバリー30	M
エアシュート1	＊	ラビリング1	M	リカバリー80	D
バブルショット	＊	ラビリング1	P	ロール	R
バブルショット	＊	ラビリング1	＊	ガッツマン	G

このデッキの戦いかた

N1本戦のベスト8決定戦で使用可能。ゼータキャノン1とゼータヨーヨー1の2種のプログラムアドバンスが使える。とくにゼータヨーヨーは2通りの組み合わせが存在するので狙いやすい。リカバリー系チップの枚数が多いのも心強いところ。

ラビリングで動きを止めてゼータヨーヨー1が強力!

N1フォルダC

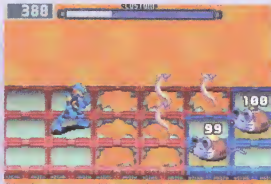
入手方法

N1グランプリでベスト8決定まえのフォルダさがし中、ジゴク島にいる白衣のひとに話しかけると入手(第4話)orジゴク島のハリ山ジゴクに立っている白衣のひとに話しかけると入手(第5話～)

収録チップ

チップ名	コード	チップ名	コード	チップ名	コード
ミニボム	*	ブレイクハンマー	T	パネルスチール	*
ミニボム	*	ブレイクハンマー	T	パネルスチール	*
シングルボム	H	パネルアウト3	*	エリアスチール	*
シングルボム	H	パネルアウト3	*	エリアスチール	*
シングルボム	H	パネルアウト3	*	パネルリターン	*
シングルボム	H	パネルアウト3	*	カモンスネーク	I
ホウガン	P	リカバリー10	*	カモンスネーク	I
ホウガン	P	リカバリー30	*	カモンスネーク	I
ホウガン	P	リカバリー50	*	アタック+10	*
ホウガン	P	リカバリー80	*	ウッド+30	*

このデッキの戦いかた

N1本戦のベスト8決定戦で使用可能。クセが強いが、トリッキーな戦いかたができるフォルダ。スチール系チップで敵エリアをうばい、さらにパネルアウトでパネルを壊してからのカモンスネークが成功すれば相手に絶大なダメージを与えられる。

カモンスネークにウッド+30をつければ鬼に金棒。

N1フォルダD

入手方法

N1グランプリでベスト8決定まえのフォルダさがし中、ジゴク島にいる紳士に話しかけると入手(第4話)orジゴク島のハリ山ジゴクに立っている紳士に話しかけると入手(第5話～)

収録チップ

チップ名	コード	チップ名	コード	チップ名	コード
ソード	Y	パネルスチール	*	ラビリング1	M
ソード	Y	シングルボム	T	ヨーヨー1	F
ソード	Y	ホウガン	P	バンブーランス	H
ソード	Y	フウアツケン	R	ブーメラン1	J
ワイドソード	L	ショックウェーブ	D	プラズマボール1	B
ワイドソード	L	ガッツパンチ	C	トップウ	*
ワイドソード	L	ダッシュアタック	Z	スイコミ	*
ワイドソード	L	バーニングボディ	Q	アタック+10	*
パネルスチール	*	ラットン1	A	フラッシュマン	F
パネルスチール	*	ブレイクハンマー	G	バブルマン	B

このデッキの戦いかた

N1本戦のベスト8決定戦で使用可能。全体的にチップコードがバラバラだが、トップウやスイコミ、フウアツケン、バンブーランスといった敵を動かすチップとパネルスチールをうまく組みあわせ、敵の逃げ場をなくしてから戦うといいだろう。

ソード系チップの射程のなさをカバーして戦おう。

みならいフォルダ

入手方法	秋原町にいる科学省職員に話しかけると入手(第8話～)

収録チップ

チップ名	コード	チップ名	コード	チップ名	コード
エアシュート1	*	バブルサイド	E	カウントボム	K
エアシュート1	*	ヒートショット	J	ステルスマイン	D
エアシュート1	*	ヒートブイ	J	ストーンキューブ	*
エアシュート1	*	ヒートサイド	J	ストーンキューブ	*
ガッツパンチ	D	ランダムメテオ	S	ストーンキューブ	*
ガッツパンチ	D	ランダムメテオ	S	プリズム	K
ガッツパンチ	D	ランダムメテオ	S	プリズム	W
ガッツパンチ	D	プラズマボール1	J	メタルマン	M
バブルショット	E	プラズマボール1	J	メタルマンV2	M
バブルブイ	E	プラズマボール1	J	メタルマンV3	M

このデッキの戦いかた

バブルスプレッド、ヒートスプレッドの2つのプログラムアドバンスに加え、相手を動かすチップとものを設置するチップが多く入った異色のフォルダ。また、ガッツパンチ、メタルマンはいずれもコマンド入力で使いやすくなることを覚えておこう。

「置きもの」はストーンキューブで守ってやるといい。

名人フォルダ

入手方法	ビーチ・TV局ロビーの受付のそばに立っている白衣のひとに話しかけると入手(第8話～)orビーチ・TV局ロビーの受付のそばに立っている白衣のひとに話しかけると入手

収録チップ

チップ名	コード	チップ名	コード	チップ名	コード
ラビリング1	A	バッドスパイス1	S	サンドステージ	B
ラビリング1	A	バッドスパイス1	S	ファイア+30	*
スチールゼリー1	C	バッドスパイス1	S	アクア+30	*
スチールゼリー1	C	プラズマボール1	J	エレキ+30	*
スチールゼリー1	C	プラズマボール1	J	ウッド+30	*
ブーメラン1	F	プラズマボール1	J	フラッシュマン	F
ブーメラン1	F	バーニングボディ	Q	バブルマン	B
ブーメラン1	F	マグマステージ	T	ビーストマン	B
トルネード	T	アイスステージ	G	フレイムマン	F
トルネード	T	クサムラステージ	*	プラントマン	P

このデッキの戦いかた

ほとんどすべてのチップに属性がある、ちょっと通好みのフォルダ。パネルの属性をかえてから、その属性に強いチップを使っていく戦いかたが基本となる。チップのくる順番が重要なので、やや運任せにはなるが、はまると絶大な強さを発揮する。

攻撃チップが少ないので、属性の効果をうまく使おう。

チップトレーダー

チップトレーダーの使いかた

チップトレーダーは、手持ちのチップ数枚と新しいチップ1枚を交換する機械だ。もらえるチップは各チップトレーダーから出る可能性のあるものからランダムで決定されるため、入れるチップのレア度や攻撃力の大小は関係ない。本当にいらないチップだけ交換しよう。

使用するたびにセーブされるので大事なチップを入れないように。

チップトレーダーの種類

チップトレーダーには、入れるチップが3枚と入れるチップが10枚、チップではなくバグのかけら10個を入れるものの3種類がある。枚数(個数)を多く必要とするもののほうが、レア度の高いチップがでやすい。

場所	種類／必要枚数(個数)	設置話数
ヒグレヤ	チップトレーダー／3枚	第3話
びょういんロビー	チップトレーダースペシャル／10枚	第5話
TV局1Fろうか	チップトレーダースペシャル／10枚	クリア後
シークレットエリア3	バグチップトレーダー／10個	クリア後

チップトレーダーから出るチップの決定方法

1

3/4	でデータライブラリにあるチップに決定
1/4	でデータライブラリにないチップに決定

2

チップトレーダー(ヒグレヤ)の場合	
28/64	でレア度★のチップから決定
24/64	でレア度★★のチップから決定
6/64	でレア度★★★のチップから決定
4/64	でレア度★★★★のチップから決定
2/64	でレア度★★★★★のチップから決定

チップトレーダー(そのほか)の場合	
12/64	でレア度★のチップから決定
18/64	でレア度★★のチップから決定
18/64	でレア度★★★のチップから決定
12/64	でレア度★★★★のチップから決定
4/64	でレア度★★★★★のチップから決定

ナンバートレーダー

ヒグレヤにあるナンバートレーダーは、8ケタの数字を入力してその番号が当たりだとアイテムやチップ、プログラムがもらえるという機械だ。この数字は、メトロよかよか村駅の売店のチョコから入手できる。

一度この機械に入れた番号は、以後入力できない。

チップトレーダー（ヒグレヤ）入手チップリスト

チップ名	コード
キャノン	ABCDE＊
ハイキャノン	HIJKL＊
エアシュート1	＊
エアシュート2	＊
マグマキャノン1	AGSTV
マグマキャノン2	BDFMO
ショットガン	BFJNT
ブイガン	DGLPV＊
サイドガン	CHMSY＊
スプレッドガン	MNOPQ＊
バブルショット	ACDEP
バブルブイ	DEFSV
バブルサイド	BEFGR
ヒートショット	BHIJP
ヒートブイ	FIJKV
ヒートサイド	CJKLT
ミニボム	BGLOS＊
シングルボム	DFHJT＊
ダブルボム	ACHKQ＊
ホウガン	ADFLP＊
ブラックボム1	FLNPZ
ソード	EHLSY
ワイドソード	CELQY
ロングソード	EILRY
フレイムソード	FNPRU
アクアソード	AHNPT
エレキソード	EKNPV
バンブーソード	BLNPW
カスタムソード	BFRVZ
フミコミザン	LMNOP
パニックムード	ACLRZ
フウアツケン	CEHJR
イアイフォーム	BDGRS
ショックウェーブ	DHJLR
ソニックウェーブ	GIMSW
ガッツパンチ	BCDEF
エアストーム1	AFHOS
エアストーム2	CGHMW
ダッシュアタック	CDGJZ＊
バーニングボディ	BFQSW
トーテム1	GHMOV
トーテム2	ACETZ
ラットン1	ACFHJ
ラットン2	ACFNO
ツナミ	EILST
ブレイクハンマー	BGLPT＊

チップ名	コード
トルネード	CLPTU
ラビリング1	AMPQS
ラビリング2	BGNRW
ヨーヨー1	CDEFG
ヨーヨー2	HIJKL
バッドスパイス1	BDISZ＊
バッドスパイス2	CFIKR
バンブーランス	DEHRZ
グリーンロープ1	DGJMO＊
グリーンロープ2	EGOTU
マグナム1	ACHTV
マグナム2	BGNOZ
ブーメラン1	FHJMT＊
ブーメラン2	EIKNV＊
ランダムメテオ	EISVZ
ホールメテオ	CHJNQ
アイスウェーブ1	AKMQW＊
アイスウェーブ2	DHLPR＊
プラズマボール1	BDJRT
プラズマボール2	AGKMQ
ビーアロー1	BEMQT
ビーアロー2	FRSUZ
カウントボム	JKLMN
ステルスマイン	ADLRS＊
キラーセンサー1	CKLOP
キラーセンサー2	AGHNS
カースシールド1	ACHLP＊
カースシールド2	BCLST
カンケツセン	BCLSW
ポイズンマスク	AFNQV＊
ポイズンフェイス	ANQVW＊
ヘビーシェイク1	EGRSU
ヘビーシェイク2	BFILQ
ラットンハナビ	BFHMY
メットガード	＊
パネルアウト1	ABDLS＊
パネルアウト3	CENRY＊
リカバリー10	ACEGL＊
リカバリー30	BDFHM＊
リカバリー50	CEGIN＊
リカバリー80	DFHJO＊
リカバリー120	OQSUW＊
リカバリー150	NPRTV
パネルスチール	AHLSY＊
エリアスチール	ELRSY＊
カモンスネーク	DEIRY

チップ名	コード
ブラザーフッド1	ACETZ＊
スチールゼリー1	BCDKY
スチールゼリー2	EFGPS
スチールパニシュ	AEIKN
デスマッチ1	DJMOS
ストーンキューブ	ACEHR＊
プリズム	HJKQW
トップウ	AEHOS＊
スイコミ	AGLRT＊
ストーンアーム1	DHJOP＊
ストーンアーム2	GMPSV＊
ポーン	BENRY
ナイト	CHMUV
ルーク	DFNQU
ニードルマシン1	IJMRS
ニードルマシン2	FHMTV
ヘビーゲージ	ACRSZ＊
クイックゲージ	BEJRY＊
パネルリターン	ACDFS＊
インビジブル	BEFRS＊
ユカシタモグラ1	ADHJO＊
ユカシタモグラ2	BGIKR＊
エアシューズ	HINUY＊
ブラザーフッド2	DLPSZ＊
オウエンカ	CEGLY＊
ディスコード	DFNTZ＊
バリア	CELRS＊
100バリア	EJMRT
スーパーキタカゼ	ACNSZ
ホーリーパネル	EJLRU＊
マグマステージ	AERTY＊
アイスステージ	CGMQT＊
クサムラステージ	EJRWZ＊
サンドステージ	BCQUW
メタルステージ	DGMOS
カワリミ	CFHMS
バッドメディスン	BDEOS
コピーダメージ	AFHLY＊
アタック+10	＊
ファイア+30	＊
アクア+30	＊
エレキ+30	＊
ウッド+30	＊
ナビ+20	＊

チップトレーダースペシャル(びょういんロビー)入手チップリスト

チップ名	コード
ハイキャノン	HIJKL＊
メガキャノン	OPQRS
エアシュート2	＊
エアシュート3	＊
マグマキャノン1	AGSTV
マグマキャノン2	BDFMO
マグマキャノン3	EHJRW
スプレッドガン	MNOPQ＊
ダブルボム	ACHKQ＊
トリプルボム	EINPW
ホウガン	ADFLP＊
コオリホウガン	FIMQS＊
ヨウガンホウガン	BCHNW＊
ブラックボム1	FLNPZ
ブラックボム2	DIKQS
ブラックボム3	CGLUY
フレイムソード	FNPRU
アクアソード	AHNPT
エレキソード	EKNPV
バンブーソード	BLNPW
カスタムソード	BFRVZ
バリアブルソード	BCDEF
フミコミザン	LMNOP
フミコミクロス	PQRST
パニックムード	ACLRZ
フウアツケン	CEHJR
イアイフォーム	BDGRS
ソニックウェーブ	GIMSW
ダイナウェーブ	ENQTV
ガッツストレート	OPQRS
ガッツインパクト	GHIJK
エアストーム2	CGHMW
エアストーム3	AGINV
バーニングボディ	BFQSW
トーテム1	GHMOV
トーテム2	ACETZ
トーテム3	DIKNQ
ラットン2	ACFNO
ラットン3	ACFRS
ツナミ	EILST
アカツナミ	BFJRU
ドロツナミ	DGMVZ
ブレイクハンマー	BGLPT＊
トルネード	CLRTU
ラビリング2	BGNRW
ラビリング3	CEOTZ
ヨーヨー2	HIJKL
ヨーヨー3	MNOPQ
バッドスパイス1	BDISZ＊
バッドスパイス2	CFIKR
バッドスパイス3	DFJOQ
バンブーランス	DEHRZ
グリーンロープ1	DGJMO＊
グリーンロープ2	EGOTU
グリーンロープ3	HITUV
マグナム1	ACHTV
マグナム2	BGNOZ
マグナム3	DFISW
ブーメラン2	EIKNV＊
ブーメラン3	LOPUZ
ランダムメテオ	EISVZ
ホールメテオ	CHJNQ
シュートメテオ	ADFSY
アイスウェーブ2	DHLPR＊
アイスウェーブ3	CDJRV
プラズマボール2	AGKMQ
プラズマボール3	FINPS
ビーアロー1	BEMQT
ビーアロー2	FRSUZ
ビーアロー3	AHJNP
カウントボム	JKLMN
ステルスマイン	ADLRS＊
キラーセンサー1	CKLOP
キラーセンサー2	AGHNS
キラーセンサー3	BEJOP
カースシールド1	ACHLP＊
カースシールド2	BCLST
カースシールド3	CELNR
カンケツセン	BCLSW
ポイズンマスク	AFNQV＊
ポイズンフェイス	ANQVW＊
ヘビーシェイク1	EGRSU
ヘビーシェイク2	BFILQ
ヘビーシェイク3	DMRTZ
グレートウェーブ	EJMPY
ボルカノキャノン	AGJYZ
ダッシュコンドル	BILSZ
バーニングクロス	AFLRS
ラットンハナビ	BFHMY
リカバリー80	DFHJO＊
リカバリー120	OQSUW＊
リカバリー150	NPRTV
リカバリー200	MNUVW
リカバリー300	ORVWZ
カモンスネーク	DEIRY
ブラザーフッド1	ACETZ＊
スチールゼリー2	EFGPS
スチールゼリー3	GHSTU
スチールリベンジ	CGPRY
デスマッチ2	FHNOW
デスマッチ3	CMUWY
プリズム	HJKQW
ストーンアーム2	GMPSV＊
ストーンアーム3	CILTZ
NOビーム1	CFGKW
NOビーム2	EISUY
NOビーム3	HMVWZ
ポーン	BENRY
ナイト	CHMUV
ルーク	DFNQU
ニードルマシン1	IJMRS
ニードルマシン2	FHMTV
ニードルマシン3	DLOUZ
ヘビーゲージ	ACRSZ＊
クイックゲージ	BEJRY＊
インビジブル	BEFRS＊
ダークホール	ABSTZ
ユカシタモグラ1	ADHJO＊
ユカシタモグラ2	BGIKR＊
ユカシタモグラ3	CELMQ
カゲブンシン	HJNQU＊
エアシューズ	HINUY＊
ブラザーフッド2	DLPSZ＊
オウエンカ	CEGLY＊
ディスコード	DFNTZ＊
ティンパニー	ANQUW＊
100バリア	EJMRT
200バリア	EFHRU
オーラ	FISUY
スーパーキタカゼ	ACNSZ
ホーリーパネル	EJLRU＊
マグマステージ	AERTY＊
アイスステージ	CGMQT＊
クサムラステージ	EJRWZ＊
サンドステージ	BCQUW
メタルステージ	DGMOS
サンクチュアリ	ACELS
ナビスカウト	AMNVW
カワリミ	CFHMS
シラハドリ	BKRUY
バッドメディスン	BDEOS
コピーダメージ	AFHLY
ファイア+30	＊
アクア+30	＊
エレキ+30	＊
ウッド+30	＊
ナビ+20	＊

チップトレーダースペシャル(TV局1Fろうか)入手チップリスト

チップ名	コード
ハイキャノン	HIJKL＊
メガキャノン	OPQRS
エアシュート2	＊
エアシュート3	＊
マグマキャノン1	AGSTV
マグマキャノン2	BDFMO
マグマキャノン3	EHJRW
スプレッドガン	MNOPQ＊
ダブルボム	ACHKQ＊
トリプルボム	EINPW
ホウガン	ADFLP＊
ブラックボム1	FLNPZ
ブラックボム2	DIKQS
フレイムソード	FNPRU
アクアソード	AHNPT
エレキソード	EKNPV
バンブーソード	EKNPV
カスタムソード	BFRVZ
バリアブルソード	BCDEF
フミコミザン	LMNOP
フミコミクロス	PQRST
パニックムード	ACLRZ
フウアツケン	CEHJR
イアイフォーム	BDGRS
ソニックウェーブ	GIMSW
ダイナウェーブ	ENQTV
ガッツストレート	OPQRS
エアストーム2	CGHMW
エアストーム3	AGINV
バーニングボディ	BFQSW
トーテム1	GHMOV
トーテム2	ACETZ
トーテム3	DIKNQ
ラットン2	ACFNO
ラットン3	ACFRS
ツナミ	EILST
アカツナミ	BFJRU
ドロツナミ	DGMVZ
ブレイクハンマー	BGLPT＊
トルネード	CLRTU
ラビリング2	BGNRW
ラビリング3	CEOTZ
ヨーヨー2	HIJKL
ヨーヨー3	MNOPQ
バッドスパイス1	BDISZ＊
バッドスパイス2	CFIKR
バッドスパイス3	DFJOQ
バンブーランス	DEHRZ
グリーンロープ1	DGJMO＊
グリーンロープ2	EGOTU
グリーンロープ3	HITUV
マグナム1	ACHTV
マグナム2	BGNOZ
マグナム3	DFISW
ブーメラン2	EIKNV＊
ブーメラン3	LOPUZ
ランダムメテオ	EISVZ
ホールメテオ	CHJNQ
シュートメテオ	ADFSY
アイスウェーブ2	DHLPR＊
アイスウェーブ3	CDJRV
プラズマボール2	AGKMQ
プラズマボール3	FINPS
ビーアロー1	BEMQT
ビーアロー2	FRSUZ
ビーアロー3	AHJNP
キラーセンサー1	CKLOP
キラーセンサー2	AGHNS
キラーセンサー3	BEJOP
カースシールド1	ACHLP＊
カースシールド2	BCLST
カースシールド3	CELNR
ポイズンマスク	AFNQV＊
ポイズンフェイス	ANQVW＊
ヘビーシェイク1	EGRSU
ヘビーシェイク2	BFILQ
ヘビーシェイク3	DMRTZ
リカバリー120	OQSUW＊
リカバリー150	NPRTV
リカバリー200	MNUVW
ブラザーフッド1	ACETZ＊
スチールゼリー1	BCDKY
スチールゼリー2	EFGPS
スチールゼリー3	GHSTU
スチールパニシュ	AEIKN
ストーンアーム2	GMPSV＊
ストーンアーム3	CILTZ
NOビーム1	CFGKW
NOビーム2	EISUY
NOビーム3	HMVWZ
ニードルマシン1	IJMRS
ニードルマシン2	FHMTV
ニードルマシン3	DLOUZ
ヘビーゲージ	ACRSZ＊
クイックゲージ	BEJRY＊
ユカシタモグラ2	BGIKR＊
ユカシタモグラ3	CELMQ
カゲブンシン	HJNQU＊
エアシューズ	HINUY＊
ブラザーフッド2	DLPSZ＊
ディスコード	DFNTZ＊
ティンパニー	ANQUW＊
100バリア	EJMRT
オーラ	FISUY
ホーリーパネル	EJLRU＊
マグマステージ	AERTY＊
アイスステージ	CGMQT＊
クサムラステージ	EJRWZ＊
サンドステージ	BCQUW
メタルステージ	DGMOS
コピーダメージ	AFHLY＊
プロミネンス	P
チカスイミャク	C
ライトニング	L
ガイアソード	G
ロール	R
ロールV2	R
ガッツマン	G
ガッツマンV2	G
フラッシュマン	F
フラッシュマンV2	F
ビーストマン	B
ビーストマンV2	B
バブルマン	B
バブルマンV2	B
デザートマン	D
デザートマンV2	D
プラントマン	P
プラントマンV2	P
フレイムマン	F
フレイムマンV2	F
ドリルマン	D
ドリルマンV2	D
メタルマン	M
メタルマンV2	M
キングマン	K
キングマンV2	K

バグチップトレーダー(シークレットエリア3)入手チップリスト

チップ名	コード
メガキャノン	OPQRS
エアシュート3	＊
マグマキャノン3	EHJRW
トリプルボム	EINPW
ホウガン	ADFLP＊
コオリホウガン	FIMQS＊
ヨウガンホウガン	BCHNW＊
ブラックボム2	DIKQS
ブラックボム3	CGLUY
フレイムソード	FNPRU
アクアソード	AHNPT
エレキソード	EKNPV
バンブーソード	BLNPW
カスタムソード	BFRVZ
バリアブルソード	BCDEF
フミコミザン	LMNOP
フミコミクロス	PQRST
パニックムード	ACLRZ
フウアツケン	CEHJR
イアイフォーム	BDGRS
ダイナウェーブ	ENQTV
ガッツストレート	OPQRS
ガッツインパクト	GHIJK
エアストーム3	AGINV
バーニングボディ	BFQSW
トーテム3	DIKNQ
ラットン3	ACFRS
アカツナミ	BFJRU
ドロツナミ	DGMVZ
トルネード	CLRTU
ラビリング3	CEOTZ
ヨーヨー3	MNOPQ
バッドスパイス2	CFIKR
バッドスパイス3	DFJOQ
バンブーランス	DEHRZ
グリーンロープ3	HITUV
マグナム3	DFISW
ブーメラン3	LOPUZ
シュートメテオ	ADFSY
アイスウェーブ3	CDJRV
プラズマボール3	FINPS
ビーアロー3	AHJNP
カウントボム	JKLMN
ステルスマイン	ADLRS＊
キラーセンサー1	CKLOP
キラーセンサー2	AGHNS
キラーセンサー3	BEJOP
カースシールド3	CELNR
カンケツセン	BCLSW
ヘビーシェイク3	DMRTZ
グレートウェーブ	EJMPY
ボルカノキャノン	AGJYZ
ダッシュコンドル	BILSZ
バーニングクロス	AFLRS
ラットンハナビ	BFHMY
リカバリー200	MNUVW
リカバリー300	ORVWZ
カモンスネーク	DEIRY

チップ名	コード
ブラザーフッド1	ACETZ＊
スチールゼリー3	GHSTU
スチールリベンジ	CGPRY
デスマッチ2	FHNOW
デスマッチ3	CMUWY
プリズム	HJKQW
ストーンアーム3	CILTZ
NOビーム2	EISUY
NOビーム3	HMVWZ
ポーン	BENRY
ナイト	CHMUV
ルーク	DFNQU
ニードルマシン3	DLOUZ
クイックゲージ	BEJRY＊
ダークホール	ABSTZ
ユカシタモグラ3	CELMQ
カゲブンシン	HJNQU＊
ブラザーフッド2	DLPSZ＊
オウエンカ	CEGLY＊
ディスコード	DFNTZ＊
ティンパニー	ANQUW＊
200バリア	EFHRU
オーラ	FISUY
スーパーキタカゼ	ACNSZ
マグマステージ	AERTY＊
アイスステージ	CGMQT＊
クサムラステージ	EJRWZ＊
サンドステージ	BCQUW
メタルステージ	DGMOS
サンクチュアリ	ACELS
ナビスカウト	AMNVW
カワリミ	CFHMS
シラハドリ	BKRUY
バッドメディスン	BDEOS
ファイア+30	＊
アクア+30	＊
エレキ+30	＊
ウッド+30	＊
ナビ+20	＊
ドリームオーラ	D
ムラマサブレード	M
オジゾウサン	O
ポイズンアヌビス	A
アタック+30	＊
ナビ+40	＊
パラディンソード	P
ゼウスハンマー	Z
ゴッドストーン	S
オールドウッド	W
フルカスタム	＊
リュウセイグン	R
ポルターガイスト	G
ジェラシー	J
プロミネンス	P
チカスイミャク	C
ライトニング	L
ガイアソード	G
サラマンダー	S

チップ名	コード
ダイフンスイ	D
サンダーボルト	T
ガイアブレード	G
ロール	R
ロールV2	R
ロールV3	R
ガッツマン	G
ガッツマンV2	G
ガッツマンV3	G
ガッツマンV4	G
ブルース	B
ブルースV2	B
ブルースV3	B
ブルースV4	B
フラッシュマン	F
フラッシュマンV2	F
フラッシュマンV3	F
フラッシュマンV4	F
ビーストマン	B
ビーストマンV2	B
ビーストマンV3	B
ビーストマンV4	B
バブルマン	B
バブルマンV2	B
バブルマンV3	B
バブルマンV4	B
デザートマン	D
デザートマンV2	D
デザートマンV3	D
デザートマンV4	D
プラントマン	P
プラントマンV2	P
プラントマンV3	P
プラントマンV4	P
フレイムマン	F
フレイムマンV2	F
フレイムマンV3	F
フレイムマンV4	F
ドリルマン	D
ドリルマンV2	D
ドリルマンV3	D
ドリルマンV4	D
メタルマン	M
メタルマンV2	M
メタルマンV3	M
メタルマンV4	M
キングマン	K
キングマンV2	K
キングマンV3	K
キングマンV4	K
ダークマン	D
ダークマンV2	D
ダークマンV3	D
ダークマンV4	D
ヤマトマン	Y
ヤマトマンV2	Y
ヤマトマンV3	Y
ヤマトマンV4	Y

04 バトルチップデータ編

バトルチップデータ

スタンダード、メガクラス、ギガクラスの順番でバトルチップを解説。シナリオクリア後は、チップのコンプリートを目指すのもいいだろう。

チップデータの見かた

❶ バトルチップのイラスト

チップ選択画面に表示される2種類のイラスト。

❷ 属性

チップに設定されている属性で、□は無属性、🔥は炎属性、💧は水属性、⚡は電気属性、🍃は木属性を表わす。

❸ レギュラー容量

単位はメガバイト。ロックマンのレギュラー容量がこの数値以下なら、レギュラーチップとして選べる。

❹ レア度

★の数がが多いほど入手しにくいチップを表わし、最大5。

❺ 攻撃力

ゲーム中で表示されている攻撃力。チップによっては数回攻撃を行なうものもあるので、攻撃力合計というわけではない。

❻ ヒット効果

攻撃をヒットさせたときの相手の反応を表わし、A～Dの4つのパターンがある。

A：変化なし。すぐにつぎの攻撃を当てられる

B：体をのけぞらせ、一瞬だけ動きが止まる。無敵状態にはならないので、連続して攻撃を当てるチャンス

C：のけぞったうえ、すこしのあいだ無敵状態になる。相手の動きは止まるが、点滅しているあいだはダメージを与えられない

D：攻撃ヒットと同時にうしろのパネルに吹き飛ばされる。無敵状態にはならない

❼ チップのパラメータ

チップに設定されている様々な効果。

耐久力	障害物を設置するチップの場合のみのHPを表わす
ステータス異常	攻撃時に、相手に与えるステータス異常。それぞれ、マヒは行動不能、移動不可は移動のみが不可、混乱は思い通りに行動不可、ツタは行動不能後ダメージを与える、という4種類がある。( )内の大中小は、効果の持続時間を表わす
ソード	ソード攻撃であるかどうかを表わす
ブレイク	ガードブレイク効果の有無を表わす
貫通	攻撃が敵や障害物を貫通するかどうかを表わす
対インビジ	インビジブル中の敵に対しても有効な攻撃を表わす
対ユカシタ	パネルの下にもぐり、攻撃をよける敵に対しても有効な攻撃を表わす。

❽ コード別入手方法

コード別のチップ入手方法を記載している。それぞれ( )内は、手に入れられる場所を表わす。

初	最初からフォルダに入っているもの
敵の名前	その敵を倒すと一定の確率で手に入るもの。※1は、カスタムスタイルでナビチップ・バスター・ため撃ちを使わずにウイルスをバスティングレベルSで倒したときに入手できるもの。※2はブラザースタイルで20秒以内にバスティングレベルSで倒したときに入手できるもの
店	チップ商人や各地のチップショップで購入できるもの
バ	バグのかけらと交換して手に入るもの
ヒ	ヒグレヤから購入できるもの
宝	ミステリーデータから入手できるもの
宝OL	オープンロックが必要なミステリーデータから入手できるもの
ラ	ランダムミステリーデータから入手できるもの
CT	ヒグレヤのチップトレーダーから入手できるもの
CS1	病院のロビーにあるチップトレーダースペシャルから入手できるもの
CS2	TV局の1F廊下にあるチップトレーダースペシャルから入手できるもの
BT	シークレットエリア3にあるバグチップトレーダーから入手できるもの
交	チップトレードで手に入るもの
依	依頼掲示板をクリアすることで入手できるもの
クイズ	クイズに正解すると手に入るもの

❾ チップの解説

❿ 攻撃範囲

チップの攻撃範囲をテキストと図で解説している。フィールドの左半分の赤いエリアが自エリア、右半分の青いエリアが敵エリアを表わしている。図で使用されている記号については下記を参照。

バトルチップの攻撃範囲	チップの効果で移動する敵の軌道
貫通しない攻撃の軌道	半壊したパネル
貫通する攻撃の軌道	全壊したパネル
特定のパネルへ落下する攻撃の軌道	チップの効果によって発生する誘爆

スタンダードチップ

キャノン

No.001　12MB

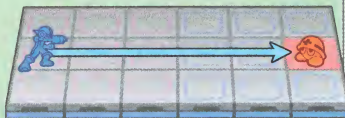
レア度 ★　攻撃力 40　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	×	×	×	×	×

- A 初、キャノーダム、CT
- B 初、キャノーダム、CT
- C キャノーダム、店(科学省スクエア)、宝(どうぶつえんの電脳3)、CT
- D CT
- E CT
- ＊ キャノーダム※1、CT

キャノン砲を発射して攻撃。弾のスピードは速く、離れた場所にいる敵にも一瞬で命中する。

攻撃範囲

弾はまっすぐ飛び、ロックマンの前方にいる敵1体にヒットする。貫通効果はなく、途中で障害物に当たると消えてしまう。敵がおなじラインにならんだところを狙って撃とう。

ハイキャノン

No.002　24MB

レア度 ★★　攻撃力 60　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	×	×	×	×	×

- H キャノーダム2、CT、CS1、CS2
- I キャノーダム2、CT、CS1、CS2
- J キャノーダム2、CT、CS1、CS2
- K ラ(ウラインターネット1)、CT、CS1、CS2
- L キャノーダム2※1、CT、CS1、CS2
- ＊ CT、CS1、CS2

キャノンの強化版チップ。攻撃範囲や弾のスピードはそのままで、与えるダメージが増している。

メガキャノン

No.003　36MB

レア度 ★★★　攻撃力 80　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	×	×	×	×	×

- O キャノーダム3、CS1、CS2、BT
- P CS1、CS2、BT
- Q キャノーダム3、CS1、CS2、BT
- R キャノーダム3、CS1、CS2、BT
- S キャノーダム3※1、CS1、CS2、BT

攻撃力がさらにアップ。キャノン系チップは通信対戦時に限りヒットした敵がのけぞり、無敵となる。

エアシュート1

No.004　4MB

レア度 ★　攻撃力 20　ヒット効果 D

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	×	×	×	×	×

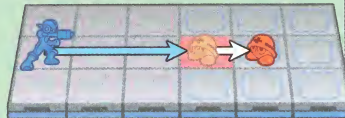
- ＊ 初、CT

空気砲で敵1体を攻撃する。ダメージを与えつつ、ヒットした相手を1マス奥へ押すことができる。

攻撃範囲

攻撃範囲は前方のヨコ1列。弾が命中した相手は1マスだけ後ろに押される。ストーンキューブなどの障害物に当てると画面右端まで飛び、敵にぶつけてダメージを与えられる。

エアシュート2

No.005　12MB

レア度 ★★　攻撃力 30　ヒット効果 D

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	×	×	×	×	×

- ＊ バ(よかよかエリア1)、ラ(ビーチエリア1)、CT、CS1、CS2

攻撃範囲や相手を押せる能力はエアシュート1とおなじ。与えるダメージが少しだけアップしている。

エアシュート3

18MB

No.006

レア度 ★★　攻撃力 40　ヒット効果 D

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	×	×	×	×	×

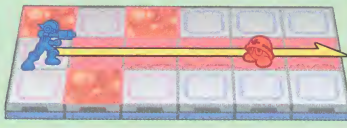
＊ CS1、CS2、BT

基本性能はエアシュート2とおなじで、攻撃力が増している。移動しない敵を動かすときなどに利用しよう。

マグマキャノン1

34MB

No.007

レア度 ★　攻撃力 90　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	×	×	×	×	×

A ボルカノ、CT、CS1、CS2
G ボルカノ※1、CT、CS1、CS2
S ボルカノ、CT、CS1、CS2
T ボルカノ、CT、CS1、CS2
V CT、CS1、CS2

炎属性を備えたキャノン攻撃。自エリアにマグマパネルがあると、そのマグマを吸い攻撃力がアップする。

攻撃範囲

前方のヨコ1列が攻撃範囲。ただし、右の図のように自エリアにマグマパネルがあった場合は、マグマパネル1枚につきダメージが10追加され、さらに貫通効果がつく。

マグマキャノン2

42MB

No.008

レア度 ★★　攻撃力 120　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	×	×	×	×	×

B CT、CS1、CS2
D ボルカノドン※1、CT、CS1、CS2
F ボルカノドン、CT、CS1、CS2
M ボルカノドン、CT、CS1、CS2
O ボルカノドン、CT、CS1、CS2

マグマキャノン1と変わらず、威力のみが増している。マグマパネル1枚あたりの追加ダメージ量は10のまま。

マグマキャノン3

60MB

No.009

レア度 ★★★　攻撃力 150　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	×	×	×	×	×

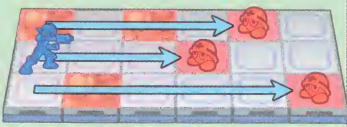
E ボルカノギレン※1、CS1、CS2、BT
H ボルカノギレン、CS1、CS2、BT
J CS1、CS2、BT
R ボルカノギレン、CS1、CS2、BT
W ボルカノギレン、CS1、CS2、BT

マグマキャノンの最強版チップ。攻撃範囲やマグマパネルによる追加ダメージ量に変化はない。

ボルカノキャノン

75MB

No.010

レア度 ★★★★　攻撃力 150　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	×	×	×	×	×

A ボルカノギレン※1、CS1、BT
G ボルカノドン※1、CS1、BT
J CS1、BT
Y ボルカノ※1、CS1、BT
Z CS1、BT

炎属性のワイドキャノンで広範囲を攻撃する。自エリアのマグマパネルによって攻撃力が増す。

攻撃範囲

武器をかまえたあと、前方のヨコ3列を同時攻撃。自エリアにマグマパネルがあると攻撃力が上がり（1枚につき10ダメージ加算）、貫通効果がつくのはマグマキャノンとおなじ。

マグマパネルを増やすには

マグマパネルの枚数で攻撃力が変わるマグマキャノン系チップ。エリアスチールで自エリアを広げたあとマグマステージを使えば、より大きなダメージを与えられるぞ。

エリアスチールを2枚使えば、与えるダメージが60アップする。

ショットガン

No.011

8MB

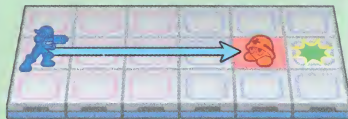
レア度 ★　攻撃力 30　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	×	×	×	×	×

- B ラ(科学省エリア1)、CT
- F CT
- J 初、CT
- N CT
- T ラ(秋原エリア1)、CT

前方にショットガンを放つ。敵や障害物にヒットすると、ほかのパネルに誘爆する効果を持つ。

攻撃範囲

ロックマンの前方、ヨコ1列が攻撃範囲。弾がヒットするとその奥(右側)のパネルに誘爆が発生、そこにいる敵にもおなじダメージを与える。障害物に隠れた敵にも攻撃できる。

ブイガン

No.012

8MB

レア度 ★　攻撃力 30　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	×	×	×	×	×

- D 初、CT
- G CT
- L 店(秋原エリア2)、CT
- P CT
- V CT
- * CT

ショットガン系の遠距離攻撃用チップで、名前の通り、命中するとV字形の誘爆が起こる。

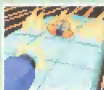
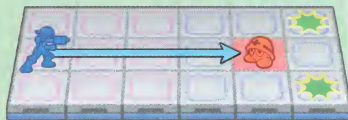
攻撃範囲

弾はまっすぐ飛び、敵や障害物に当たるとナナメ奥の2パネルに誘爆が発生する。弾のスピードはかなり速いので、敵がV字に並んだ瞬間に撃てば、3体にダメージを与えられる。

サイドガン

No.013

8MB

レア度 ★　攻撃力 30　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	×	×	×	×	×

- C CT
- H CT
- M CT
- S 初、宝(やいとのHP)、CT
- Y CT
- * CT

ショットガン系チップ。敵や障害物にヒットすると、その上下にあるパネルに誘爆が発生する。

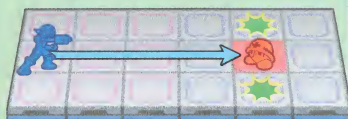
攻撃範囲

攻撃範囲はロックマンの前方、ヨコ1列。敵や障害物にヒットすると、その上下の2パネルに誘爆が発生する。中央の列にいる敵に当てれば、タテ3パネルを同時に攻撃できる。

スプレッドガン

No.014

16MB

レア度 ★★　攻撃力 30　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	×	×	×	×	×

- M ラ(科学省エリア2)、CT、CS1、CS2
- N 宝(コンパネの電脳)、ラ(科学省エリア1)、CT、CS1、CS2
- O ラ(秋原エリア3)、CT、CS1、CS2
- P 宝(校長ノートPCの電脳2)、ラ(ビーチエリア2)、CT、CS1、CS2
- Q ラ(ビーチエリア1)、CT、CS1、CS2
- * CT、CS1、CS2

誘爆の範囲がさらに広がったショットガン系チップ。最大で9パネルを同時に攻撃できる。

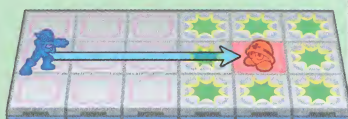
攻撃範囲

ロックマンの前方、ヨコ1列が攻撃範囲。敵や障害物に命中すると、そのパネルを中心に3×3マスの誘爆が発生する。右図のように当てれば、敵エリア全体を攻撃できる。

No.015

バブルショット

14 MB

レア度 ★　攻撃力 60　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
—	—	X	X	X	X	X

- A エビロン※1、CT
- C エビロン、CT
- D エビロン、CT
- E エビロン、CT
- P CT

ショットガン系チップのひとつで、敵や障害物にヒットすると水属性を持った泡の誘爆を発生させる。

攻撃範囲

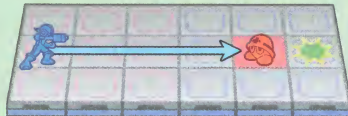
攻撃範囲はショットガンとおなじ。発射した弾、誘爆で発生した泡ともに水属性を持ち、炎属性の敵に大ダメージを与える。泡はマグマパネルをもとに戻す効果もある。

No.016

バブルブイ

22 MB

レア度 ★★　攻撃力 60　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
—	—	X	X	X	X	X

- D エビデル、CT
- E エビデル、CT
- F エビデル、CT
- S エビデル※1、CT
- V CT

ショットガン系チップのひとつでバブルショットとおなじ水属性だが、攻撃範囲が若干変わっている。

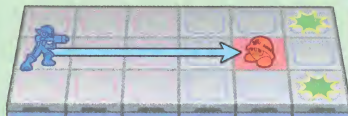
攻撃範囲

誘爆が起こる場所はブイガンとおなじで、ヒットすると、ナナメ奥の2パネルに泡が発生する。炎属性の敵が多く出現するエリアでは、ぜひフォルダに入れておきたい。

No.017

バブルサイド

30 MB

レア度 ★★★　攻撃力 60　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
—	—	X	X	X	X	X

- B CT
- E エビサイド、CT
- F エビサイド、CT
- G エビサイド、CT
- R エビサイド※1、CT

命中すると両サイドに泡の誘爆を起こす、水属性のショットガン系チップ。炎属性の敵には倍のダメージ。

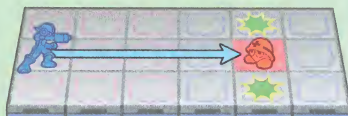
攻撃範囲

前方に水属性のショットガンを放つ。命中すると上下のパネルに泡が発生し、そこにいる敵にもダメージを与える。相手の動きをよく見て使い、複数の敵にヒットさせよう。

No.018

ヒートショット

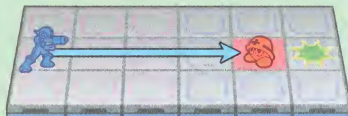
16 MB

レア度 ★　攻撃力 40　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
—	—	X	X	X	X	X

- B ガルー※1、店(秋原エリア2)、CT
- H ガルー、CT
- I ガルー、CT
- J ガルー、CT
- P CT

炎属性を持ったショットガン系チップで、奥のパネルに誘爆を起こす。木属性の敵には80ダメージ与える。

攻撃範囲

攻撃に炎属性がついたほかは、ショットガンとおなじ。前方の敵や障害物に弾が当たると、その後ろのパネルに爆発が起こり、炎属性のダメージを与える。木属性の敵に効果的。

ヒートブイ

No.019

レア度 ★★　攻撃力 40　ヒット効果 A　24MB

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	–	X	X	X	X	X

- F ガルーバー、CT
- I ガルーバー、CT
- J ガルーバー、CT
- K ガルーバー※1、CT
- V ガルーバー、CT

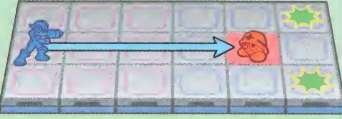
ナナメ奥の2パネルに誘爆を発生させる、炎属性のショットガン系チップ。攻撃力が少しだけ上がっている。

攻撃範囲

攻撃範囲、誘爆の発生箇所はブイガンとおなじ。弾が命中すると、ナナメ奥の2パネルに爆発が起こる。最後列の敵に当てても誘爆は発生しないので、前に出たところを狙おう。

ヒートサイド

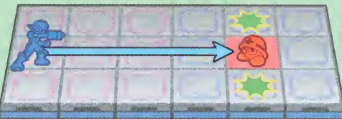
No.020

レア度 ★★★　攻撃力 40　ヒット効果 A　32MB

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	–	X	X	X	X	X

- C CT
- J ガルーダン、CT
- K ガルーダン、CT
- L ガルーダン、CT
- T ガルーダン※1、宝(びょういんの電脳3)、CT
- * CT

ショットガン系チップのひとつで炎属性を持つ。誘爆がヒットした敵にも、炎属性のダメージを与える。

攻撃範囲

敵や障害物に攻撃が当たると、その上下の2パネルに爆発が起こる。最大でタテ3パネルを同時に攻撃できるので、敵をうまく誘導し、タテに並んだ瞬間にチップを使おう。

ミニボム

No.021

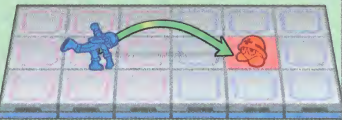
レア度 ★　攻撃力 50　ヒット効果 A　6MB

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	–	X	X	X	X	X

- B 初、CT
- G CT
- L CT
- O CT
- S 初、ラ(秋原エリア1)、CT

ロックマンが大きく振りかぶり、前方に爆弾を放り投げる。落下地点にいる敵にダメージを与える。

攻撃範囲

爆弾は3マス前方のパネルに落ちて爆発する。敵に直接ぶつければダメージを与えられるが、爆弾は山なりに飛び、地面に落ちるまで時間がかかるので、動く敵には当てづらい。

シングルボム

No.022

レア度 ★　攻撃力 50　ヒット効果 A　12MB

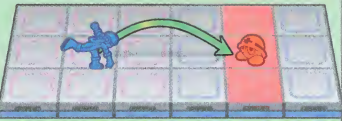
耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	–	X	X	X	X	X

- D CT
- F CT
- H CT
- J ボンビートル、CT
- T ボンビートル、CT
- * ボンビートル※1、CT

ミニボムと同様、爆弾を前方に放り投げる。攻撃範囲がミニボムより広くなっている。

攻撃範囲

爆弾の落下地点はロックマンの3マス前方。パネルに落ちると爆発し、上下1パネルに爆風を広げる。タテ1列を攻撃できるので、上下移動しかできない敵に有効。

No.023

24MB

レア度 ★★　攻撃力 50　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	X	X	X	X	X

- A ドンビートル※1、CT、CS1、CS2
- C CT、CS1、CS2
- H ドンビートル、店(よかよかスクエア)、CT、CS1、CS2
- K CT、CS1、CS2
- Q ドンビートル、CT、CS1、CS2
- ＊ ドンビートル※1、CT、CS1、CS2

爆弾をふたつ、連続して投げる。爆弾の落下場所、爆風の広がる範囲はシングルボムとおなじ。

No.024

36MB

レア度 ★★★　攻撃力 50　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	X	X	X	X	X

- E ゴンビートル※1、CS1、CS2、BT
- I CS1、CS2、BT
- N ゴンビートル、CS1、CS2、BT
- P CS1、CS2、BT
- W ゴンビートル、CS1、CS2、BT

3つの爆弾を続けざまに投げる。爆弾は3マス前方に落ち、上下のパネルに爆風を発生させる。

No.025

33MB

レア度 ★★★　攻撃力 160　ヒット効果 C

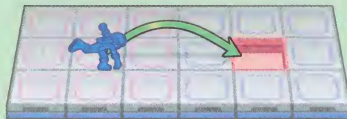
耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	X	O	X	X	O

- A CT、CS1、CS2、BT
- D ハルドボルズ、CT、CS1、CS2、BT
- F CT、CS1、CS2、BT
- L ハルドボルズ※1、CT、CS1、CS2、BT
- P CT、CS1、CS2、BT
- ＊ ラ(シークレットエリア2)、CT、CS1、CS2、BT

パネルを全壊する能力を持った砲丸を前方へ放り投げる。敵に命中させれば大ダメージ。

攻撃範囲

砲丸は山なりに飛び、3マス前方に落下する。敵に命中した場合はパネルを半壊させ、なにもないパネルに落ちた場合は一撃で穴を開ける。ガード中の敵にもダメージを与えられる。

No.026

18MB

レア度 ★★★　攻撃力 120　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	X	O	X	X	O

- F CS1、BT
- I CS1、BT
- M コルドボルズ、CS1、BT
- Q CS1、BT
- S CS1、BT
- ＊ コルドボルズ※1、CS1、BT

落下地点のパネルをこおりパネルに変える、ホウガン系チップ。炎属性の敵には2倍のダメージ。

No.027

20MB

レア度 ★★★　攻撃力 140　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	X	O	X	X	O

- B マグラボルズ※1、CS1、BT
- C CS1、BT
- H マグラボルズ、CS1、BT
- N CS1、BT
- W CS1、BT
- ＊ マグラボルズ※1、CS1、BT

炎属性を持ったホウガン。3マス前方に落下し、そこにあるパネルをマグマパネルに変える。

No.028

60MB

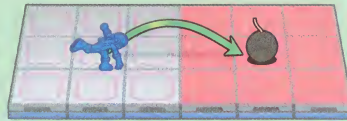
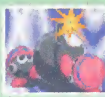
レア度 ★★　攻撃力 120　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
100	−	X	O	X	X	X

- F CT、CS1、CS2
- L CT、CS1、CS2
- N CT、CS1、CS2
- P 宝(ジゴク島エリア)、CT、CS1、CS2
- Z CT、CS1、CS2

不発弾を敵エリアに置く。炎属性の攻撃が不発弾に当たると爆発し、敵エリア全体を炎で包む。

攻撃範囲

不発弾は3マス前方に落ち、炎属性の攻撃が当たると敵エリア内全体を炎が包む。敵に直接ぶつけた場合は、敵エリア全体を攻撃しないが、ブレイク性能を持つ。

ブラックボム2

No.029　70MB（炎属性）

レア度 ★★★　攻撃力 170　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
100	−	X	O	X	X	X

- D CS1、CS2、BT
- I CS1、CS2、BT
- K CS1、CS2、BT
- Q CS1、CS2、BT
- S 宝(ウラインターネット2)、CS1、CS2、BT

ブラックボム1より攻撃力が上がっている。爆弾は、炎属性の敵やマグマパネルの上に落としても爆発する。

ブラックボム3

No.030　80MB（炎属性）

レア度 ★★★★　攻撃力 220　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
100	−	X	O	X	X	X

- C CS1、BT
- G CS1、BT
- L 店(シークレットエリア2)、CS1、BT
- U CS1、BT
- Y CS1、BT

爆発の威力がブラックボム2よりさらに増している。攻撃の効果や攻撃範囲はブラックボム1とおなじ。

ソード

No.031　10MB

レア度 ★　攻撃力 80　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	O	X	X	X	X

- E CT
- H CT
- L 初、CT
- S CT
- Y CT、ラ(秋原エリア1)

ソードで目の前の敵1体を斬りつける。接近戦用のチップなので、相手の反撃に気をつけよう。

攻撃範囲

攻撃範囲は目の前の1パネルで、チップ使用とほぼ同時にソードを振る。自エリアに侵入してくる敵に有効だが、相手に近づく必要があるので反撃される危険も大きい。

ワイドソード

No.032　　16MB

レア度 ★★　攻撃力 80　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	O	X	X	X	X

- C CT、交(第3話〜)
- E CT
- L 初、宝(秋原エリア1)、CT
- Q CT
- Y ラ(科学省エリア1)、CT

広範囲を攻撃できるソード系チップ。接近する敵に有効なので、1枚はフォルダに入れておきたい。

攻撃範囲

目の前のパネルと、その上下の合計3パネルが攻撃範囲。複数の敵を同時に斬りつけることができ、スウォーディン系など前に出てくる敵をまとめて攻撃するのに便利。

ロングソード

No.033　24MB

レア度 ★★★　攻撃力 80　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	O	X	X	X	X

- E スウォーディン、宝(秋原エリア3)、CT
- I CT
- L スウォーディン、CT
- R スウォーディン※1、CT
- Y スウォーディン、CT

攻撃範囲が伸びたソード系チップ。ヨコに並んだ2体の敵を同時に攻撃することができる。

攻撃範囲

目の前のヨコ2パネルが攻撃範囲。最前列まで出てこない敵や、障害物の奥にいる敵にもダメージを与えられる。敵が正面にきたらすかさずAボタンを押し、ソードを振るのだ。

No.034

フレイムソード

20MB

レア度 ★★★　攻撃力 130　ヒット効果 C

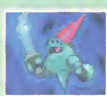
耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	O	X	X	X	X

- F スウォードラ[*1]、CT、CS1、CS2、BT
- N スウォードラ、CT、CS1、CS2、BT
- P スウォードラ、CT、CS1、CS2、BT
- R 宝(びょういんの電脳5)、CT、CS1、CS2、BT
- U スウォードラ、CT、CS1、CS2、BT

ソード系チップのひとつで、炎属性を持った剣を振る。木属性の敵には260ダメージ与える。

攻撃範囲

攻撃範囲はワイドソードとおなじで、目の前の3パネルを斬りつける。木属性の敵には、ダメージ2倍。そのエリアに出現する敵の属性を考えてフォルダに入れよう。

No.035

アクアソード

25MB

レア度 ★★★　攻撃力 150　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	O	X	X	X	X

- A スウォータル、CT、CS1、CS2、BT
- H スウォータル、CT、CS1、CS2、BT
- N スウォータル、CT、CS1、CS2、BT
- P スウォータル[*1]、CT、CS1、CS2、BT
- T スウォータル、CT、CS1、CS2、BT

ワイドソードの水属性版チップ。属性を持ったソード系チップのなかで攻撃力がもっとも高い。

No.036

エレキソード

23MB

レア度 ★★★　攻撃力 130　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	O	X	X	X	X

- E CT、CS1、CS2、BT
- K CT、CS1、CS2、BT
- N 店(よかよかスクエア)、CT、CS1、CS2、BT
- P CT、CS1、CS2、BT、交(第2話〜)
- V ラ(ウラインターネット6)、CT、CS1、CS2、BT

電気属性を持ったソードで敵を斬る。攻撃範囲はワイドソードとおなじで、水属性の敵に倍のダメージ。

No.037

バンブーソード

18MB

レア度 ★★★　攻撃力 140　ヒット効果 B

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	O	X	X	X	X

- B CT、CS1、CS2、BT
- L CT、CS1、CS2、BT
- N 宝OL(コンピュータの電脳)、CT、CS1、CS2、BT
- P 店(秋原スクエア)、CT、CS1、CS2、BT
- W CT、CS1、CS2、BT

木属性を持ったソード系チップ。攻撃範囲はワイドソードとおなじで、電気属性の敵に対して効果大。

No.038

カスタムソード

21MB

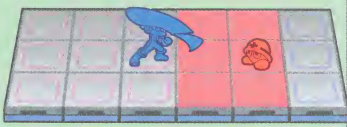
レア度 ★★★　攻撃力 0〜256　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	O	X	X	X	X

- B 店(ビーチスクエア)、CT、CS1、CS2、BT
- F CT、CS1、CS2、BT
- R CT、CS1、CS2、BT
- V CT、CS1、CS2、BT
- Z 宝(科学省エリア1)、CT、CS1、CS2、BT

カスタムゲージのたまった量で攻撃力が変化するソード系チップ。攻撃範囲が広いのも特徴のひとつ。

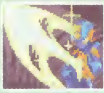
攻撃範囲

目の前のヨコ2パネル×タテ3パネルが攻撃範囲。攻撃力は256まで上昇し、カスタムゲージが満タンになると0になる。ゲージがたまりきる直前なら、ダメージ200以上は狙える。

ソード系チップの活用法

攻撃力が高く、属性の種類も豊富なソード系チップは有効に活用したい。エリアスチールやスイコミなどとセットで使えば、どんなに後ろにいる敵にも攻撃できるぞ。

ダークシャドーは、ソード系でないと攻撃が当たらない。

No.039

バリアブルソード

D 68MB

レア度 ★★★★　攻撃力 160　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
－	－	O	X	X	X	X

- B CS1、CS2、BT、交(第6話～)
- C CS1、CS2、BT
- D 店(ウラインターネット4)、CS1、CS2、BT
- E 店(ウラスクエア)、CS1、CS2、BT
- F CS1、CS2、BT

使用時にコマンドを入力することで、7種類の攻撃を使い分けられる特殊なソード系チップ。

コマンド入力で変化

コマンド技について

バリアブルソードのコマンド技は6種類。コマンドはすべてAボタンを押しながら、すばやく正確に入力しなければならない。

ふつうに使った場合、攻撃範囲は目の前の1パネル。

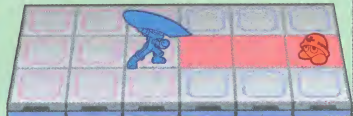
ロングソード

コマンド：A+↓↘→

目の前のヨコ2パネルを斬りつける。＋字ボタンを下から右へ、左手の親指をすべらせるように動かすのがコマンド入力のコツ。

ファイターソード

コマンド：A+←↙↓↘→

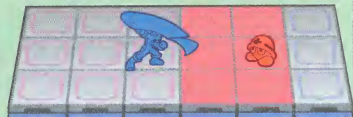
前方のヨコ3パネルが攻撃範囲。ロングソードの場合とおなじく、＋字ボタンを左から右へ親指をすべらせるように入力すること。

ワイドソード

コマンド：A+↑→↓

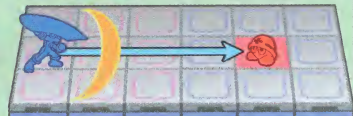
攻撃範囲はワイドソードとおなじだが、威力は2倍。目の前のタテ1列に敵が並んでいたら、このコマンドでまとめて斬りつけよう。

ドリームソード

コマンド：A+↓←↑→↓

目の前のヨコ2パネル×タテ3パネルが攻撃範囲。コマンド入力が難しいが、マスターすればロングソードとワイドソードは不要に。

ソニックブーム

コマンド：A+←B→B

前方に、タテ3パネル分の衝撃波を3つ連続で放つ。衝撃波は敵や障害物に当たると消滅。コマンド入力中、Aボタンを離さないように。

エレメントソニック

コマンド：A+BB←↓↑

上のソニックブームを4つ連続で前方に飛ばして攻撃。衝撃波は属性を持っており、炎・水・電気・木の順番で変化する。

ヒット効果は1～3発目がB、4発目だけがCとなる。

フウアツケン

NO.040

30MB

レア度 ★★★　攻撃力 100　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	O	X	X	X	X

- C CT、CS1、CS2、BT
- E CT、CS1、CS2、BT
- H CT、CS1、CS2、BT
- J CT、CS1、CS2、BT
- R ヒ、CT、CS1、CS2、BT

ソード系チップのひとつ。ソードを振って突風を起こし、敵を吹き飛ばすことができる。

攻撃範囲

攻撃範囲はワイドソードとおなじだが、攻撃範囲内とその右側にいるすべての敵を、最後列まで飛ばすことができる。ただし、障害物の右側にいる敵は影響を受けない。

フミコミザン

NO.041

43MB

レア度 ★★★★　攻撃力 130　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	O	X	X	X	X

- L CT、CS1、CS2、BT
- M 宝(ウラインターネット4)、CT、CS1、CS2、BT
- N 宝(せつめいマシンの電脳)、CT、CS1、CS2、BT
- O CT、CS1、CS2、BT、依(第5話～)
- P 店(科学省スクエア)、CT、CS1、CS2、BT

大きく前に踏み込んでからワイドソードを振る。与えるダメージが大きく、最後列の敵も攻撃可能。

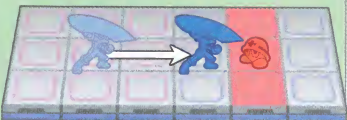
攻撃範囲

2マス前方に瞬間移動し、目の前とその上下のパネルをソードで攻撃する。途中に障害物があったり、2マス先にパネルがなくてもロックマンは移動できる。

フミコミクロス

NO.042

74MB

レア度 ★★★★　攻撃力 130　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	O	X	X	X	X

- P バ(ウラインターネット2)、CS1、CS2、BT
- Q CS1、CS2、BT、依(クリア後)
- R 宝(シークレットエリア1)、CS1、CS2、BT
- S CS1、CS2、BT
- T CS1、CS2、BT

攻撃の瞬間、前に踏み込んでからクロスの形で斬るソード系チップ。5パネルを同時に攻撃できる。

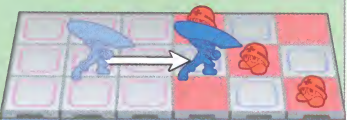
攻撃範囲

フミコミザンとおなじく2マス前方に移動したあと、左下から右上、左上から右下と2回斬りつける。正面の敵には260ダメージ。攻撃範囲が特殊でよけにくいため、対戦通信では大変有効。

イアイフォーム

NO.043

12MB

レア度 ★★★　攻撃力 240　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	O	X	X	X	X

- B CT、CS1、CS2、BT、依(第3話～)
- D CT、CS1、CS2、BT
- G CT、CS1、CS2、BT
- R CT、CS1、CS2、BT
- S ラ(ウラインターネット4)、CT、CS1、CS2、BT

自エリアに侵入してきた敵1体をイアイ斬り。ソード系チップのなかでは攻撃力は高め。

攻撃範囲

攻撃範囲は自エリア全体で、チップを使う場所はどこでもOK。Aボタンを押し続けているあいだ、自エリアに入ってきた敵1体にダメージを与える。攻撃待機中は動けない。

NO.044

ショックウェーブ

10 MB

レア度 ★　攻撃力 60　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	×	×	○	×	×

- D CT
- H メットール、CT
- J メットール、ラ(秋原エリア3)、CT
- L メットール※1、CT
- R CT

地面をはって進む衝撃波で攻撃する。衝撃波のスピードは遅めだが、敵や障害物を貫通する能力を持つ。

攻撃範囲

ロックマンの前方、ヨコ1列が攻撃範囲。衝撃波は敵や障害物を貫通し、敵エリアの奥に消えるまでまっすぐ進む。途中に穴の開いたパネルがあると、衝撃波はそこで消えてしまう。

NO.045

ソニックウェーブ

26 MB

レア度 ★★　攻撃力 80　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	×	×	○	×	×

- G メットール2※1、CT、CS1、CS2
- I CT、CS1、CS2
- M メットール2、CT、CS1、CS2
- S CT、CS1、CS2
- W メットール2、CT、CS1、CS2

ショックウェーブの強化版チップ。攻撃力が増し、衝撃波の進むスピードも速くなっている。

NO.046

ダイナウェーブ

42 MB

レア度 ★★★　攻撃力 100　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	×	×	○	×	×

- E メットール3、CS1、CS2、BT
- N メットール3、CS1、CS2、BT
- Q CS1、CS2、BT
- T CS1、CS2、BT
- V CS1、CS2、BT、交(第6話〜)

さらにパワーアップしたショックウェーブ系チップ。攻撃力、衝撃波のスピードともに上昇している。

NO.047

グレートウェーブ

82 MB

レア度 ★★★★　攻撃力 190　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	×	×	○	×	○

- E CS1、BT
- J CS1、BT
- M メットール3※1、CS1、BT
- P CS1、BT
- Y メットール3※1、CS1、BT

ショックウェーブ系最強のチップ。パネルを半壊させながら、衝撃波が猛スピードで前に進む。

攻撃範囲

攻撃範囲はショックウェーブとおなじ。強力な衝撃波が、パネルを半壊させながら敵エリアへと突き進む。衝撃波は半壊したパネルがあると、全壊させそこで消えてしまう。

スタンダードチップ限定 1ヒットの攻撃力ベスト10

スタンダードチップ全200種類のうち、1ヒットで与えるダメージ量が高いチップベスト10は右の通り(飼育で攻撃力を上げられるウイルス召喚系チップと、ダメージの量が変わるカスタムソードは除く)。ドリームビット系の持つ、バリアを破るときなどにはとくに重要となる。ちなみに炎属性を持つブラックボム3は、くさむらパネル上の木属性の敵に対しては、4倍の880ダメージ与えられる。

順位	ID	チップの名前	攻撃力
1	86	NOビーム3	300
1	130	ステルスマイン	300
3	85	NOビーム2	260
3	102	カースシールド3	260
5	43	イアイフォーム	240
6	73	ラットンハナビ	230
7	30	ブラックボム3	220
8	101	カースシールド2	210
9	84	NOビーム1	200
9	88	カンケツセン	200
9	99	ストーンアーム3	200
9	47	グレートウェーブ	190

No.048

ガッツパンチ

14MB

レア度 ☆　攻撃力 80　ヒット効果 D

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
—	—	×	×	×	×	×

- B 宝(デカオのHP)、CT
- C ラ(よかよかエリア2)、CT
- D ラ(よかよかエリア2)、CT
- E ラ(よかよかエリア2)、CT
- F ラ(よかよかエリア2)、CT

巨大なコブシで目の前に力強くパンチ攻撃。敵や障害物を後ろに突き飛ばすことができる。

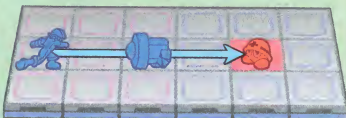
攻撃範囲

攻撃範囲はロックマンの前方1パネル。パンチで敵を殴ってダメージを与え、1マス後ろへ突き飛ばす。ストーンキューブなどの障害物を押して、敵にぶつけることも可能。

コマンド入力で変化

ガッツパンチを前方に飛ばす

コマンド：A+⬇↘➡

Aボタンを押したあと、＋字ボタンを下、右下、右と入力すると、ガッツパンチを飛び道具として使うことが可能となる。与えるダメージは通常時とおなじ80。前方1パネルの攻撃時とは変わってブレイク性能があるため、ガード中の敵にダメージを与えたり、障害物を壊すことができる。

通信対戦で油断している相手に、パンチを飛ばすのだ。

No.049

ガッツストレート

30MB

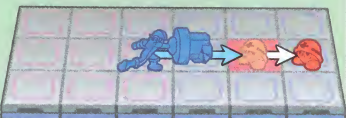
レア度 ☆☆　攻撃力 100　ヒット効果 D

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
—	—	×	×	×	×	×

- O CS1、CS2、BT
- P バ(ウラインターネット2)、CS1、CS2、BT
- Q 宝(びょういんの電脳2)、ラ(ジゴク島エリア)、CS1、CS2、BT
- R ラ(ビーチエリア2)、CS1、CS2、BT
- S CS1、CS2、BT

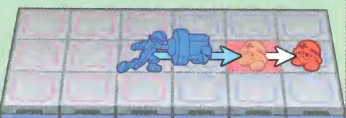
2マス前方まで届くパンチ攻撃で敵を殴る。ガッツパンチ同様、敵や障害物をうしろに押すことが可能。

攻撃範囲

パンチを飛ばして敵にダメージを与え、1マスだけうしろに押す。攻撃は2マス前方まで届くが、貫通はしないため手前にいる1体にしか攻撃できない。

コマンド入力で変化

前方にパンチを3連射

コマンド：A+BB⬇⬅➡B

ガッツストレートを出す瞬間に、上のコマンドをすばやく入力しよう。ロックマンの前方にガッツパンチを3発連続して飛ばすことができるのだ。1発あたりのダメージは100のままで、ブレイク効果が追加されている。敵1体にすべて命中すれば、300ダメージ与えられるぞ。

目に見えないスピードで、パンチが3つ飛んでいく。

ガッツインパクト

No.050　50MB

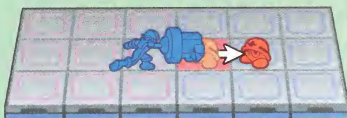
レア度	攻撃力	ヒット効果
★★★	160	D

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	X	X	X	X	X

- G CS1、BT
- H CS1、BT、依(第8話〜)
- I 店(シークレットエリア2)、CS1、BT
- J 宝(ウラインターネット7)、CS1、BT
- K CS1、BT

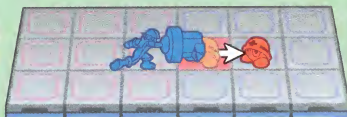
攻撃力が倍増しているガッツパンチ。強烈なパンチで、目の前にいる敵に大ダメージを与える。

攻撃範囲

ガッツパンチと同様、攻撃範囲は目の前の1パネルのみ。敵1体を殴り、1マスだけ後ろに突き飛ばせる。ストーンキューブなどの障害物を押すこともできるのだ。

コマンド入力で変化

目の前の敵に連続攻撃

コマンド：A+⬅B⬇B⬇B

ガッツインパクトを使うときに、上のコマンドを入力すると、ロックマンが目の前のパネルにブレイク効果を持ったパンチやキックを5発連続でくり出す。攻撃力は、1〜4発目が100（マヒ効果つき）で、5発目のみ160。最初の1発さえ当てれば、5連続ヒットで560ダメージ与えることも可能だ。

敵に接近してのコマンド入力は危険も大きい。

ダッシュアタック

No.051　11MB

レア度	攻撃力	ヒット効果
★	90	C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	X	X	O	X	X

- C CT
- D キオルシン、CT
- G キオルシン、CT
- J キオルシン、CT
- Z ラ(秋原エリア3)、CT
- * キオルシン※1、CT

敵エリアへ突進し、貫通攻撃でダメージを与える。攻撃前に大きく振りかぶるため、若干のスキができる。

攻撃範囲

ロックマンが右側の敵エリアにまっすぐ飛び、体当たりでダメージを与える。穴の開いたパネルの上を移動でき、敵を貫通するが、障害物があると攻撃は止まってしまう。

バーニングボディ

No.052　15MB

レア度	攻撃力	ヒット効果
★★★	130	C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	X	X	X	X	X

- B バドラフト、CT、CS1、CS2、BT
- F バドラフト、CT、CS1、CS2、BT
- Q CT、CS1、CS2、BT
- S CT、CS1、CS2、BT
- W バドラフト、CT、CS1、CS2、BT

周囲のパネル上に炎を発生させ、敵を巻きこみ攻撃する。自エリア内に入ってくる敵に有効だ。

攻撃範囲

炎の発生する位置は、ロックマンがいる場所とその上下左右の4パネル。炎はすぐに消えてしまうので、敵が攻撃範囲内に入った瞬間を狙い、確実にダメージを与えよう。

NO.053

44 MB

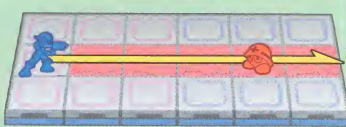
レア度 ★★★★　攻撃力 180　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	X	X	O	X	X

- B ヘルコンドル[※1]、CS1、BT
- I CS1、BT
- L ヘルコンドル、CS1、BT
- S CS1、BT
- Z ヘルコンドル、CS1、BT

ダッシュアタックの強化版。ダッシュアタック同様攻撃の発動が遅いので、使うタイミングに注意。

攻撃範囲

攻撃範囲はダッシュアタックとおなじで、敵を貫通し、障害物にぶつかるとストップする特徴もいっしょ。ロックマンが半壊したパネルの上を通ると、そのパネルは壊れる。

NO.054

42 MB

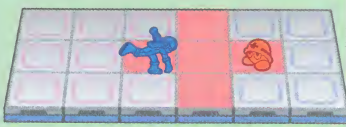
レア度 ★★★★　攻撃力 150　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	X	X	X	X	X

- A CS1、BT
- F バドラフト[※1]、CS1、BT
- L CS1、BT
- R CS1、BT
- S バドラフト[※1]、CS1、BT

十字型に広がる炎を出し、近くの敵にダメージを与える。広範囲を攻撃できる、接近戦用チップ。

攻撃範囲

炎の発生する位置は、バーニングボディより1ブロック前で、ロックマンの目の前のパネルと、その上下左右。目の前に障害物や敵はもちろん、穴があっても攻撃することが可能。

NO.055

8 MB

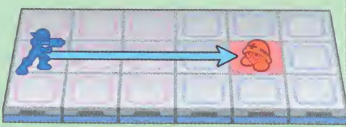
レア度 ★　攻撃力 20　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	マ(小)	X	X	X	X	X

- A ラビリー、CT
- M ラビリー、CT
- P ラビリー[※1]、CT
- Q ラビリー、CT
- S CT

電気のリングを投げて攻撃する。ヒットした相手は一定時間マヒ状態となり、そのあいだに追撃できる。

攻撃範囲

ロックマンの前方、ヨコ1列が攻撃範囲。リングの飛ぶスピードは速いので、動く敵にヒットさせるのも難しくない。同チップコードの攻撃用チップですかさず追撃だ。

NO.056

18 MB

レア度 ★★　攻撃力 40　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	マ(中)	X	X	X	X	X

- B CT、CS1、CS2
- G ハイラビリー[※1]、CT、CS1、CS2
- N ハイラビリー、CT、CS1、CS2
- R ハイラビリー、CT、CS1、CS2
- W ハイラビリー、CT、CS1、CS2

ラビリング系チップのひとつ。攻撃力が増したほか、相手をマヒさせている時間がすこし長くなっている。

NO.057

28 MB

レア度 ★★★　攻撃力 60　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	マ(大)	X	X	X	X	X

- C メガラビリー[※1]、CS1、CS2、BT
- E メガラビリー、CS1、CS2、BT
- O メガラビリー、CS1、CS2、BT
- T CS1、CS2、BT
- Z メガラビリー、CS1、CS2、BT

ラビリング系チップの最強版で、ヒット時の敵の動きを止める時間がさらに延びている。

アイスウェーブ1

No.058

14MB

レア度 ★　攻撃力 80　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	×	×	×	×	×

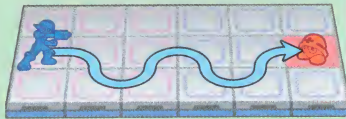
A コリペン※1、CT
K CT
M コリペン、CT
Q コリペン、ラ(ウラインターネット3)、CT
W CT
＊ コリペン※1、CT

上下に揺れながら進む氷の弾を発射する。攻撃範囲が広いため、動く敵にも命中させやすい。

攻撃範囲

撃ち出された氷の弾は、タテ2マスの幅を上下にゆれながら前に進み、敵や障害物にぶつかると消える。中央の列で使用したとき、弾が上側を進むか下側を進むかはランダム。

アイスウェーブ2

No.059

22MB

レア度 ★★　攻撃力 100　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	×	×	×	×	×

D CT、CS1、CS2
H コリペンタン※1、CT、CS1、CS2
L コリペンタン、CT、CS1、CS2
P CT、CS1、CS2
R コリペンタン、CT、CS1、CS2
＊ コリペンタン※1、CT、CS1、CS2

攻撃力が少しだけ上がり、弾のスピードも増している。攻撃範囲はアイスウェーブ1とおなじ。

アイスウェーブ3

No.060

30MB

レア度 ★★★　攻撃力 140　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	×	×	×	×	×

C コリペンタロー、CS1、CS2、BT
D CS1、CS2、BT
J CS1、CS2、BT
R コリペンタロー※1、CS1、CS2、BT
V コリペンタロー、CS1、CS2、BT

攻撃力、弾のスピードが強化された最強のアイスウェーブ。離れた位置にいる炎属性の敵に使おう。

ヨーヨー1

No.061

72MB

レア度 ★　攻撃力 40　ヒット効果 B

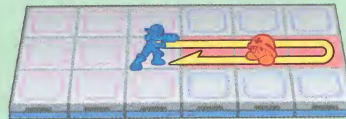
耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	○	×	○	×	×

C ヨーヨット※1、CT
D CT、依(第2話～)
E ヨーヨット、CT
F ヨーヨット、CT
G ヨーヨット、売(よかよかスクエア)、CT

ヨーヨーを飛ばして攻撃。ヨーヨーはソード性能を持っていて、敵や障害物を貫通する。

攻撃範囲

ヨーヨーは敵や障害物を貫通し、3マス前方まで飛んだあと手元に戻ってくる。ロックマンの目の前か、2マス右側にいる敵には2ヒット、3マス前方の敵には3ヒットする。

ヨーヨー2

No.062

80MB

レア度 ★★　攻撃力 50　ヒット効果 B

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	○	×	○	×	×

H ヨーシップ、CT、CS1、CS2
I ヨーシップ、CT、CS1、CS2
J ヨーシップ、CT、CS1、CS2
K CT、CS1、CS2
L ヨーシップ※1、CT、CS1、CS2

ダメージ量が、ヨーヨー1よりわずかにアップしている。攻撃範囲や最多ヒット数はヨーヨー1とおなじ。

ヨーヨー3

No.063

88MB

レア度 ★★★　攻撃力 60　ヒット効果 B

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	○	×	○	×	×

M ヨーランド、CS1、CS2、BT
N ヨーランド、CS1、CS2、BT
O ヨーランド、CS1、CS2、BT
P ヨーランド※1、CS1、CS2、BT
Q CS1、CS2、BT

攻撃力がさらに増し、1発の攻撃力が60にアップしているヨーヨー系チップ。敵1体に最大で180ダメージ与える。

エアストーム1

No.064

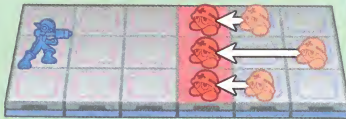
レア度 ★　攻撃力 50　ヒット効果 B　26MB

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	–	×	×	×	×	×

- A CT
- F CT
- H スーンハーク、CT
- O スーンハーク、CT
- S スーンハーク*1、CT

敵を手前に吸い寄せたあと、竜巻を発生させて攻撃。すなパネル上の敵には3ヒットする。

攻撃範囲

エアストームが大口を開け、敵を吸い寄せたあと、敵エリアの左側の3パネルに竜巻を出す。敵を吸い込んでいる途中でダメージを受けると、攻撃は中断されてしまう。

エアストーム2

No.065

レア度 ★★　攻撃力 60　ヒット効果 B　35MB

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	–	×	×	×	×	×

- C ビューハーク*1、CT、CS1、CS2
- G CT、CS1、CS2
- H CT、CS1、CS2
- M ビューハーク、CT、CS1、CS2
- W ビューハーク、CT、CS1、CS2

攻撃力がエアストーム1よりアップしている。ほかの接近戦用チップと組み合わせて使うと効果的。

エアストーム3

No.066

レア度 ★★★　攻撃力 70　ヒット効果 B　44MB

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	–	×	×	×	×	×

- A ゴーハーク*1、CS1、CS2、BT
- G ゴーハーク*1、CS1、CS2、BT
- I CS1、CS2、BT
- N CS1、CS2、BT
- V ゴーハーク、CS1、CS2、BT

エアストーム系チップのひとつで、敵1体に与えるダメージが70にアップ。効果はエアストーム1とおなじ。

ビーアロー1

No.067

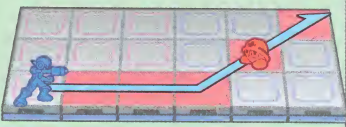
レア度 ★　攻撃力 100　ヒット効果 C　40MB

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	–	×	×	×	×	×

- B スパークビー*1、CT、CS1、CS2
- E CT、CS1、CS2
- M スパークビー、CT、CS1、CS2
- Q スパークビー、CT、CS1、CS2
- T スパークビー、CT、CS1、CS2

電気を帯びたハチを飛ばして攻撃する。ハチは敵エリアに入ると進路を変え、ナナメに飛んでいく。

攻撃範囲

発射されたハチは直進し、敵エリアの最前列で一瞬止まってからナナメに飛んでいく。中央の列で使った場合は、敵がいるほうへ進路を変える。ハチは障害物に当たると消える。

ビーアロー2

No.068

レア度 ★★　攻撃力 130　ヒット効果 C　60MB

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	–	×	×	×	×	×

- F スパークイグル*1、CT、CS1、CS2
- R スパークイグル、CT、CS1、CS2
- S CT、CS1、CS2
- U スパークイグル、CT、CS1、CS2
- Z スパークイグル、CT、CS1、CS2

ハチの体当たりで与えるダメージが増している。ハチの動き、スピードはビーアロー1と変わらない。

ビーアロー3

No.069

レア度 ★★★　攻撃力 160　ヒット効果 C　80MB

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	–	×	×	×	×	×

- A スパークレイ、CS1、CS2、BT
- H CS1、CS2、BT
- J スパークレイ、CS1、CS2、BT
- N スパークレイ、CS1、CS2、BT
- P スパークレイ*1、CS1、CS2、BT

ビーアロー系チップの最強版。ハチの動きはそのままで、攻撃力がアップしている。

ラットン1

14MB

No.070

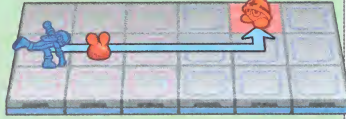
レア度 ★　攻撃力 80　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	×	×	×	×	×

- A チュートン1[※1]、CT
- C チュートン1、CT
- F CT
- H チュートン1、CT
- J チュートン1、CT

ラットンが地面をはって敵を狙う。ラットンは敵をサーチし、一度だけ直角に曲がることができる。

攻撃範囲

ラットンのターゲットは、いちばん手前にいる敵。基本的にまっすぐ進むが、一度だけ敵の方向へ直角に曲がる。全壊したパネルがある場合は越えることはできない。

ラットン2

24MB

No.071

レア度 ★★　攻撃力 100　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	×	×	×	×	×

- A チュートン2[※1]、CT、CS1、CS2
- C チュートン2、CT、CS1、CS2
- F CT、CS1、CS2
- N チュートン2、CT、CS1、CS2
- O チュートン2、ラ(ウラインターネット1)、CT、CS1、CS2

ラットン1の強化版チップで、ミサイルのスピードと攻撃力が増している。

ラットン3

34MB

No.072

レア度 ★★★　攻撃力 120　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	×	×	×	×	×

- A チュートン3[※1]、CS1、CS2、BT
- C チュートン3、CS1、CS2、BT
- F CS1、CS2、BT
- R チュートン3、CS1、CS2、BT
- S チュートン3、CS1、CS2、BT

攻撃力やミサイルのスピードがアップ。通信対戦時のみ、ヒットした敵がのけぞり、無敵となる。

ラットンハナビ

35MB

No.073

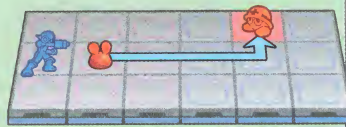
レア度 ★★★　攻撃力 230　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
200	―	×	×	×	×	×

- B CT、CS1、BT
- F CT、CS1、BT
- H 宝(ネットバトルマシンの電脳)、CT、CS1、BT
- M CT、CS1、BT
- Y CT、CS1、BT

他のラットン系チップとはちがい、炎属性の攻撃を当てないと発進しない。移動時のスピードと攻撃力が魅力。

攻撃範囲

目の前のパネルに赤いラットンを配置する。炎属性の攻撃を当てると発進するが、200以上のダメージを受けると壊れてしまう。ラットン同様、穴を超えることはできない。

ツナミ

60MB

No.074

レア度 ★★★　攻撃力 80　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	×	×	×	×	×

- E CT、CS1、CS2
- I ラ(ウラインターネット6)、CT、CS1、CS2
- L CT、CS1、CS2
- S ジェリー[※1]、CT、CS1、CS2
- T ジェリー、CT、CS1、CS2

水属性の津波を発生させ、敵にぶつけて攻撃する。マグマパネルをまとめて消すこともできる。

攻撃範囲

目の前のタテ1列3マスに水属性を持った波が発生し、右側へ進んでいく。波は敵や障害物にぶつかるか、穴の上を通ると消えてしまう。炎属性の敵には効果絶大だ。

アカツナミ　72MB

No.075

レア度 ★★★　攻撃力 90　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	–	X	X	X	X	X

- B ジェリーヒート※1、CS1、CS2、BT
- F CS1、CS2、BT
- J CS1、CS2、BT
- R CS1、CS2、BT
- U ジェリーヒート、CS1、CS2、BT

炎属性の溶岩の津波を起こし、前方に飛ばす。攻撃範囲や波の進むスピードはツナミと変わらない。

ドロツナミ　84MB

No.076

レア度 ★★★　攻撃力 100　ヒット効果 B

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	–	X	X	X	X	X

- D CS1、CS2、BT
- G ジェリーアース※1、CS1、CS2、BT
- M CS1、CS2、BT
- V CS1、CS2、BT
- Z ジェリーアース、CS1、CS2、BT

木属性を持つ泥の津波を発生させる。攻撃範囲、波のスピードはほかのツナミ系チップとおなじ。

トルネード　18MB

No.077

レア度 ★★　攻撃力 20　ヒット効果 B

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	–	X	X	X	X	X

- C CT、CS1、CS2、BT
- L 宝OL(よかよかエリア1)、CT、CS1、CS2、BT
- R CT、CS1、CS2、BT
- T ラ(ウラインターネット4)、CT、CS1、CS2、BT
- U CT、CS1、CS2、BT

前方に竜巻を発生させ、敵1体を巻きこんでダメージを与える。攻撃は最高で8回ヒットする。

攻撃範囲

竜巻は2マス前方に発生する。すぐに消えてしまうが、敵のいるパネル上に出せば8回ヒットし、160ダメージ与えられる。また、サンドパネルの上ではヒット数が2倍になる。

バッドスパイス1　22MB

No.078

レア度 ★　攻撃力 80　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	混(小)	X	X	X	X	X

- B CT、CS1、CS2
- D チャマッシュ、CT、CS1、CS2
- I CT、CS1、CS2
- S チャマッシュ、CT、CS1、CS2
- Z チャマッシュ、CT、CS1、CS2
- ＊ チャマッシュ※1、CT、CS1、CS2

すべての草むらパネルに毒の粉を発生させ、その上にいる敵にダメージを与えて混乱状態にする。

攻撃範囲

草むらパネルの上にいるすべての敵が攻撃対象。毒の粉を浴びた敵はダメージを受け、約8秒のあいだ混乱状態になる。必ず草むらステージをフォルダに入れておくこと。

バッドスパイス2　34MB

No.079

レア度 ★★　攻撃力 110　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	混(小)	X	X	X	X	X

- C CT、CS1、CS2、BT
- F キマッシュ、CT、CS1、CS2、BT
- I キマッシュ、CT、CS1、CS2、BT
- K キマッシュ、CT、CS1、CS2、BT
- R キマッシュ※1、CT、CS1、CS2、BT

バッドスパイス1の強化版チップで、与えるダメージが増加。相手を混乱させる時間は変わらない。

バッドスパイス3　46MB

No.080

レア度 ★★★　攻撃力 140　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	混(小)	X	X	X	X	X

- D クロマッシュ※1、CS1、CS2、BT
- F クロマッシュ、CS1、CS2、BT
- J クロマッシュ、CS1、CS2、BT
- O CS1、CS2、BT
- Q クロマッシュ、CS1、CS2、BT

さらに威力を増しているバッドスパイス系チップ。クサムラステージとセットで使いたい。

ヘビーシェイク1

No.081

34MB

レア度 ★　攻撃力 90　ヒット効果 C

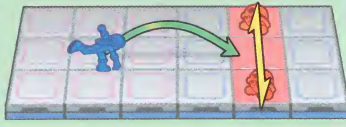
耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	X	O	O	X	X

- E ヘビーアレイ、CT、CS1、CS2
- G ヘビーアレイ、CT、CS1、CS2
- R ヘビーアレイ※1、CT、CS1、CS2
- S ヘビーアレイ、CT、CS1、CS2
- U CT、CS1、CS2

パネルを上下に往復するヘビーアレイを発射する。複数ヒットも狙えるため、大ダメージも期待できる。

攻撃範囲

ヘビーアレイはロックマンの3マス前方に現われ、タテ1列を2往復する。3マス前方に穴があったり敵がいた場合は出現しない。動き回る敵に対して使うときは注意しよう。

ヘビーシェイク2

No.082

40MB

レア度 ★★　攻撃力 110　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	X	O	O	X	X

- B CT、CS1、CS2
- F CT、CS1、CS2
- I ヘビーアレイズ、CT、CS1、CS2
- L ヘビーアレイズ※1、CT、CS1、CS2
- Q ヘビーアレイズ、CT、CS1、CS2

与えるダメージ量が増え、ヘビーアレイのスピードもアップしている。タテ1列を2往復して消える。

ヘビーシェイク3

No.083

50MB

レア度 ★★★　攻撃力 140　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	X	O	O	X	X

- D ヘビーアレイド、CS1、CS2、BT
- M ヘビーアレイド※1、CS1、CS2、BT
- R CS1、CS2、BT
- T CS1、CS2、BT
- Z ヘビーアレイド、CS1、CS2、BT

攻撃力・スピードともにアップしたヘビーシェイク系の最強版。敵エリアを往復する回数は変わらない。

noビーム1

No.084

66MB

レア度 ★★　攻撃力 200　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	マ(小)	X	X	O	X	X

- C N.O※1、CS1、CS2
- F CS1、CS2
- G N.O※1、CS1、CS2
- K CS1、CS2
- W N.O、CS1、CS2

ロックマンの背後にキューブなどの障害物がある状態で使用すると、貫通するビームを発射できる。

攻撃範囲

ロックマンの1マス左側に、岩やストーンキューブなどの障害物がある場合のみ攻撃する。攻撃範囲は前方のヨコ1列。ビームは敵や障害物を貫通し、さらに相手をマヒさせる。

noビーム2

No.085

77MB

レア度 ★★★　攻撃力 260　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	マ(小)	X	X	O	X	X

- E N.O-2※1、CS1、CS2、BT
- I CS1、CS2、BT
- S N.O-2※1、CS1、CS2、BT
- U N.O-2、CS1、CS2、BT
- Y CS1、CS2、BT

さらに破壊力を増しているnoビーム。パネル上に障害物が置かれているエリアでは心強い武器になる。

noビーム3

No.086

88MB

レア度 ★★★★　攻撃力 300　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	マ(小)	X	X	O	X	X

- H N.O-3、CS1、CS2、BT
- M CS1、CS2、BT
- V N.O-3※1、CS1、CS2、BT
- W CS1、CS2、BT
- Z N.O-3※1、CS1、CS2、BT

noビーム系最強のチップ。ルークやストーンキューブとセットでフォルダに入れ、攻撃チャンスを作ろう。

ブレイクハンマー

No.087 16MB

レア度 ★★　攻撃力 100　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
ー	ー	×	○	×	×	×

- B ラ(ジゴク島エリア)、CT、CS1、CS2
- G CT、CS1、CS2
- L CT、CS1、CS2
- P CT、CS1、CS2
- T 宝(どうぶつえんの電脳4)、CT、CS1、CS2
- * バ(ウラインターネット2)、CT、CS1

巨大なハンマーで目の前を叩く。敵を攻撃できるのは当然、岩などの障害物を一撃で破壊できる。

攻撃範囲

攻撃範囲は目の前の1パネル。ブレイク効果を持つため、ガード状態の敵にもダメージを与えることができる。敵を攻撃するより、岩などの障害物を取り除くために使おう。

カンケツセン

No.088 22MB

レア度 ★★★★　攻撃力 200　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
ー	ー	×	×	×	×	×

- B 宝OL(ひじょうベルの電脳)、CT、CS1、BT
- C CT、CS1、BT
- L CT、CS1、BT
- S CT、CS1、BT
- W ラ(ウラインターネット1)、CT、CS1、BT

全壊しているパネルから水を噴き出させ、周囲の敵にダメージを与える。敵エリア中央に穴を開けて使おう。

攻撃範囲

3マス前方が全壊していた場合、攻撃が発動。穴から吹き出した水が隣接するすべてのパネルに広がり、水属性のダメージを与える。ホウガンとセットで使おう。

グリーンロープ1

No.089 45MB

レア度 ★　攻撃力 50　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
ー	ツ(小)	×	○	×	×	○

- D CT、CS1、CS2
- G CT、CS1、CS2
- J アゾマータ、CT、CS1、CS2
- M アゾマータ[※1]、CT、CS1、CS2
- O アゾマータ、CT、CS1、CS2
- * アゾマータ[※1]、CT、CS1、CS2

近くの敵をツタでしめつけてHPを減らす。ガード状態の相手にもダメージを与えられるのが魅力だ。

攻撃範囲

ロックマンの周囲8パネルが攻撃範囲。まず、ツタで敵を捕らえて表示されたダメージを与えたあと、さらにダメージ30のしめつけ攻撃を2度行なう。計110のダメージ。

グリーンロープ2

No.090 55MB

レア度 ★★　攻撃力 70　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
ー	ツ(中)	×	○	×	×	○

- E アゾマートル[※1]、CT、CS1、CS2
- G CT、CS1、CS2
- O アゾマートル、CT、CS1、CS2
- T アゾマートル、CT、CS1、CS2
- U CT、CS1、CS2

グリーンロープ1の強化版。表示されている70ダメージを与えたあと、30ダメージのしめつけを3度行なう。

グリーンロープ3

No.091 65MB

レア度 ★★★　攻撃力 90　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
ー	ツ(大)	×	○	×	×	○

- H CS1、CS2、BT
- I アゾマディガ[※1]、CS1、CS2、BT
- T アゾマディガ、CS1、CS2、BT
- U CS1、CS2、BT
- V アゾマディガ、CS1、CS2、BT

グリーンロープ系の最強版。1発目の攻撃力が90にアップし、30ダメージのしめつけ攻撃が4回にアップ。

ブーメラン1

No.092

15MB

レア度	攻撃力	ヒット効果
★	60	B

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	–	×	×	○	×	×

- F ラウンダ※1、CT
- H CT
- J ラウンダ、CT
- M ラウンダ、CT
- T CT
- * ラウンダ※1、CT

貫通効果を持つブーメランを投げ、バトルフィールドの外周にいる敵にダメージを与える。

攻撃範囲

チップを使うと自エリアの左下からブーメランが現われ、バトルフィールドの外側を回って右上へ消える。パネルスチールなどで敵エリアを狭めておくと攻撃が当たやすい。

ブーメラン2

No.093

22MB

レア度	攻撃力	ヒット効果
★★	80	B

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	–	×	×	○	×	×

- E ラウンダラウ、CT、CS1、CS2
- I ラウンダラウ※1、CT、CS1、CS2
- K CT、CS1、CS2
- N CT、CS1、CS2
- V ラウンダラウ、CT、CS1、CS2
- * ラウンダラウ※1、CT、CS1、CS2

攻撃力が上がったほかはブーメラン1とおなじ。ブーメラン系は木属性なので、電気属性の敵に効果的だ。

ブーメラン3

No.094

30MB

レア度	攻撃力	ヒット効果
★★★	100	B

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	–	×	×	○	×	×

- L ラウンダバー※1、CS1、CS2、BT
- O ラウンダバー、CS1、CS2、BT
- P ラウンダバー、CS1、CS2、BT
- U CS1、CS2、BT
- Z ラウンダバー※1、CS1、CS2、BT

ブーメラン系の最強版チップで、攻撃力は100にアップしている。攻撃範囲はブーメラン1と変わらない。

ポイズンマスク

No.095

30MB

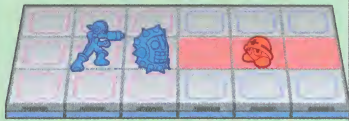
レア度	攻撃力	ヒット効果
★	?	A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	–	×	○	×	○	×

- A バジリコ、CT、CS1、CS2
- F CT、CS1、CS2
- N バジリコ、CT、CS1、CS2
- Q バジリコ、CT、CS1、CS2
- V CT、CS1、CS2
- * バジリコ※1、CT、CS1、CS2

ナタリコの仮面を目の前に置き、どくで敵のHPを徐々に減らす。仮面はガードブレイク攻撃で壊れてしまう。

攻撃範囲

ナタリコを置く位置はロックマンの右側。Aボタンを押し続けているあいだ、ナタリコがどくガスをまきちらす。敵がいるパネルにナタリコを出すと100ダメージ与えられる。

ポイズンフェイス

No.096

38MB

レア度	攻撃力	ヒット効果
★★	?	A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	–	×	○	×	○	×

- A アボリコ、CT、CS1、CS2
- N アボリコ、CT、CS1、CS2
- Q アボリコ、CT、CS1、CS2
- V CT、CS1、CS2
- W CT、CS1、CS2
- * アボリコ※1、CT、CS1、CS2

ナタリコが吐く毒ガスで広範囲を攻撃する。敵のHPを減らすスピードは、ポイズンマスクとおなじ。

攻撃範囲

目の前のパネルにナタリコを置き、その周囲5パネルが攻撃範囲になる。ポイズンマスクと同様、ナタリコは穴の上にも置くことができ、ロックマンが敵の攻撃を受けると消える。

ストーンアーム1

No.097　23MB

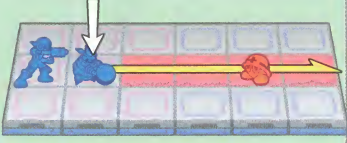
レア度 ★　攻撃力 100　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
—	移動不可(小)	X	O	O	X	X

- D クエイカー、CT
- H CT
- J クエイカー、CT
- O CT
- P クエイカー※1、CT
- ＊ クエイカー※1、CT

目の前にクエイカーを落とし、衝撃波を起こして前方を攻撃。落下の振動で敵の動きが一瞬止まる。

攻撃範囲

ロックマンの目の前にクエイカーを落とし、前方のヨコ1列に貫通する衝撃波を飛ばす。クエイカーが直撃したときのみ、ブレイク能力が追加される。

ストーンアーム2

No.098　35MB

レア度 ★★　攻撃力 150　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
—	移動不可(中)	X	O	O	X	X

- G クエイクドム、CT、CS1、CS2
- M CT、CS1、CS2
- P クエイクドム※1、CT、CS1、CS2
- S クエイクドム、CT、CS1、CS2
- V CT、CS1、CS2
- ＊ クエイクドム※1、CT、CS1、CS2

ストーンアーム1の強化版チップ。与えるダメージや衝撃波の進むスピード、移動不可の時間がアップしている。

ストーンアーム3

No.099　47MB

レア度 ★★★　攻撃力 200　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
—	移動不可(大)	X	O	O	X	X

- C クエイクダバ※1、CS1、CS2、BT
- I CS1、CS2、BT
- L CS1、CS2、BT
- T クエイクダバ、CS1、CS2、BT
- Z クエイクダバ、CS1、CS2、BT

ストーンアーム系の最強版チップ。ストーンアーム2より攻撃力やスピード、足止め時間などがさらにアップ。

カースシールド1

No.100　25MB

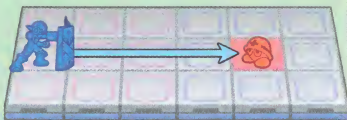
レア度 ★　攻撃力 160　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
—	—	X	X	X	X	X

- A CT、CS1、CS2
- C カーズ、CT、CS1、CS2
- H CT、CS1、CS2
- L カーズ、CT、CS1、CS2
- P カーズ、CT、CS1、CS2
- ＊ カーズ※1、ラ(シークレットエリア2)、CT、CS1、CS2

敵の攻撃を、カーズを使ってガードする。ガードしたあとはカーズが右側へ飛んでいき反撃を行なう。

攻撃範囲

カーズが出現している時間は短く、タイミングはシビア。反撃を確実に当てるため、ヨコ1列に飛んでくる攻撃に対して使おう。ブレイク攻撃や体当たりに対しては反撃不可能。

カースシールド2

No.101　33MB

レア度 ★★　攻撃力 210　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
—	—	X	X	X	X	X

- B CT、CS1、CS2
- C カーズナ※1、CT、CS1、CS2
- L カーズナ、CT、CS1、CS2
- S CT、CS1、CS2
- T カーズナ、CT、CS1、CS2

カースシールド1より反撃時のダメージがアップ。正面から飛んでくる敵の攻撃をタイミングよくガードしよう。

カースシールド3

No.102　41MB

レア度 ★★★　攻撃力 260　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
—	—	X	X	X	X	X

- C CS1、CS2、BT
- E CS1、CS2、BT
- L カーズド、CS1、CS2、BT
- N CS1、CS2、BT
- R カーズド※1、CS1、CS2、BT

カースシールド系最高の攻撃力を持つ。カースシールド系は、ブレイク攻撃には反撃できないので注意。

No.103

マグナム1

35MB

レア度 ★　攻撃力 120　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
－	－	X	X	X	X	O

- A ドゴーン、CT、CS1、CS2
- C ドゴーン[※1]、CT、CS1、CS2
- H CT、CS1、CS2
- T ドゴーン、CT、CS1、CS2
- V CT、CS1、CS2

敵エリアのタテ1列を全壊させる強力なマグナムで攻撃する。なにもいないパネルのみ、パネルが全壊する。

攻撃範囲

チップを使うと時が止まり、敵エリア内にタテ3パネルぶんのカーソルが出現。カーソルは手前、中央、奥と動きながら、Aボタンを押すとストップ。その列を攻撃する。

No.104

マグナム2

55MB

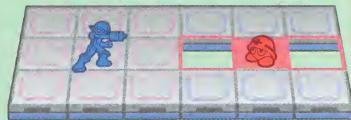
レア度 ★★　攻撃力 150　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
－	－	X	X	X	X	O

- B ドギュラ[※1]、CT、CS1、CS2
- G ドギュラ、CT、CS1、CS2
- N CT、CS1、CS2
- O CT、CS1、CS2
- Z ドギュラ、CT、CS1、CS2

カーソルがヨコ1列となり、マグナムの攻撃力がアップしている。攻撃する場所は、目押しが必要。

攻撃範囲

カーソルの並びがヨコになり、動く方法がタテ回転となっている。エリアスチールなどによって敵エリアの幅が変化していても、攻撃範囲は変わらず3パネルぶんのまま。

No.105

マグナム3

75MB

レア度 ★★★　攻撃力 180　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
－	－	X	X	X	X	O

- D ドガビーン[※1]、CS1、CS2、BT
- F CS1、CS2、BT
- I ドガビーン、CS1、CS2、BT
- S ドガビーン、CS1、CS2、BT
- W CS1、CS2、BT

マグナム1と同様、敵エリアのタテ1列を攻撃。威力は大幅に増し、カーソルの動きが速くなっている。

攻撃範囲

攻撃範囲は敵エリア内のタテ1列。カーソルの回転方向がマグナム1とは逆になっており、スピードが増している。カーソルをよく見て敵にいる列でボタンを押すこと。

No.106

プラズマボール1

14MB

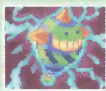
レア度 ★　攻撃力 30　ヒット効果 B

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
10	－	X	X	X	X	X

- B パラボール[※1]、CT
- D CT
- J パラボール、CT
- R CT
- T パラボール、CT

パラボールを置き、周囲に電気を発生させ攻撃する。複数ヒットするため大ダメージも狙える。

攻撃範囲

パラボールはロックマンの1マス右に置かれ、まわりに発生した電気が回転する。この電気にふれた敵はダメージ。一定以上のダメージを受けるか時間がたつと消える。

プラズマボール2

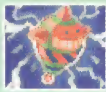
26MB

レア度 ★★　攻撃力 60　ヒット効果 B

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
30	–	×	×	×	×	×

No.107

- A CT、CS1、CS2
- G パラライカ※1、CT、CS1、CS2
- K パラライカ、CT、CS1、CS2
- M パラライカ、CT、CS1、CS2
- Q CT、CS1、CS2

プラズマボール系チップのひとつ。1ヒットあたりの攻撃力が増加し、電気の回転速度は速くなっている。

プラズマボール3

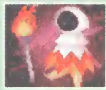
34MB

レア度 ★★★　攻撃力 90　ヒット効果 B

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
50	–	×	×	×	×	×

No.108

- F パラクロッサー、CS1、CS2、BT
- I CS1、CS2、BT
- N パラクロッサー、CS1、CS2、BT
- P パラクロッサー※1、CS1、CS2、BT
- S CS1、CS2、BT

プラズマボールの最強版チップ。攻撃力と電気の回転速度がさらに増し、パラボールの耐久力が50にアップ。

ランダムメテオ

28MB

レア度 ★★★　攻撃力 100　ヒット効果 C

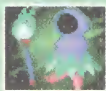
耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	–	×	×	×	×	○

No.109

- E メテマージ、CT、CS1、CS2
- I CT、CS1、CS2
- S メテマージ※1、CT、CS1、CS2
- V メテマージ、CT、CS1、CS2
- Z メテマージ、CT、CS1、CS2

メテマージの持っている魔法のつえを使って、炎属性の隕石を落とす。どのパネルに落ちるかはランダム。

攻撃範囲

チップを使うと、ロックマンの1パネル右側につえがセットされる。その直後、12個の隕石が敵エリアに降りそそぐが、つえが壊されると攻撃は終了してしまう。

ホールメテオ

48MB

レア度 ★★★　攻撃力 100　ヒット効果 C

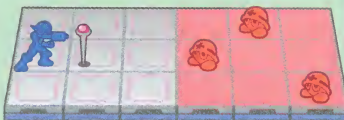
耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	–	×	×	×	×	○

No.110

- C メテロード※1、CT、CS1、CS2
- H メテロード、CT、CS1、CS2
- J メテロード、CT、CS1、CS2
- N メテロード、CT、CS1、CS2
- Q CT、CS1、CS2

メテオ系のチップのひとつで、一定の順番で隕石を落とす。つえを破壊されないように注意すること。

攻撃範囲

敵エリアの右上から左下のパネルへと向かって、計15個の隕石が順番に落下する。エリアスチールなどを使って相手のパネルを奪えば、敵にヒットする確率が増す。

シュートメテオ

38MB

レア度 ★★★　攻撃力 100　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	–	×	×	×	×	○

No.111

- A メテフレア※1、CS1、CS2、BT
- D CS1、CS2、BT
- F メテフレア、CS1、CS2、BT
- S CS1、CS2、BT
- Y メテフレア、CS1、CS2、BT

つえより右側のタテ1列に、3個ずつ計9個の隕石が落下する。隕石の落下位置は操作できる。

攻撃範囲

つえは自エリア右列か、敵エリア左側に立てること。つえとロックマンが並んでいた場合はつえの右側、1列離れていた場合はつえの2マス右側に隕石を降らす。

No.112

ニードルマシン1

32MB

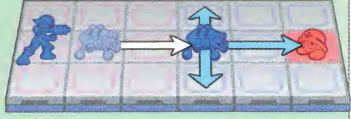
レア度 ★　攻撃力 30　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
10	−	X	X	X	X	X

- I CT、CS1、CS2
- J CT、CS1、CS2
- M ニドキャスター、CT、CS1、CS2
- R CT、CS1、CS2
- S ニドキャスター※1、CT、CS1、CS2

目の前にニドキャスターを設置する。ニドキャスターは右と上下3方向に針を撃ち続け、一定時間で消滅する。

攻撃範囲

チップ使用後、Aボタンを押し続けているとニドキャスターは前進し、ボタンを離すとストップ。その場所で3方向へのニードル攻撃を始める。敵の近くに置けば大ダメージ。

No.113

ニードルマシン2

52MB

レア度 ★★　攻撃力 40　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
50	−	X	X	X	X	X

- F ニドキャリアー※1、CT、CS1、CS2
- H CT、CS1、CS2
- M CT、CS1、CS2
- T CT、CS1、CS2
- V ニドキャリアー、CT、CS1、CS2

ニードルマシン系チップのひとつで、1ヒットで与えるダメージ量や、耐久力がわずかに増加した。

No.114

ニードルマシン3

72MB

レア度 ★★★　攻撃力 50　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
100	−	X	X	X	X	X

- D CS1、CS2、BT
- L ニドローラー※1、CS1、CS2、BT
- O ニドローラー※1、CS1、CS2、BT
- U ニドローラー、CS1、CS2、BT
- Z CS1、CS2、BT

ニードルマシン系のうち、最高の攻撃力と耐久力を持つ。敵の近くに設置すれば、大ダメージが期待できる。

No.115

トーテム1

29MB

レア度 ★　攻撃力 100　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
50	−	X	X	O	X	X

- G トトポール※1、CT、CS1、CS2
- H トトポール※1、CT、CS1、CS2
- M トトポール、CT、CS1、CS2
- O トトポール、CT、CS1、CS2
- V トトポール、CT、CS1、CS2

目の前にトトポールを置く。トトポールは前方に炎を吐いたあと振り向き、ロックマンのHPを120回復させる。

攻撃範囲

トトポールが吐く炎は3マス前方まで届き、敵や障害物を貫通する。攻撃後は、たとえロックマンが離れていても回復してくれる。トトポールは木属性で、炎属性の攻撃に弱い。

No.116

トーテム2

38MB

レア度 ★★　攻撃力 140　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
50	−	X	X	O	X	X

- A トリンポール※1、CT、CS1、CS2
- C トリンポール※1、CT、CS1、CS2
- E トリンポール、CT、CS1、CS2
- T トリンポール、CT、CS1、CS2
- Z トリンポール、CT、CS1、CS2

トーテム1の強化版で、攻撃→HP回復を2度くり返すようになっている。攻撃範囲やHPの回復量は変わらない。

No.117

トーテム3

47MB

レア度 ★★★　攻撃力 180　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
50	−	X	X	O	X	X

- D トンガポール※1、CS1、CS2、BT
- I トンガポール※1、CS1、CS2、BT
- K トンガポール、CS1、CS2、BT
- N トンガポール、CS1、CS2、BT
- Q トンガポール、CS1、CS2、BT

トーテム系最高のチップで、攻撃とHP回復を3度くり返す。攻撃範囲やHPの回復量はこれまでと変わらない。

キラーセンサー1

62MB

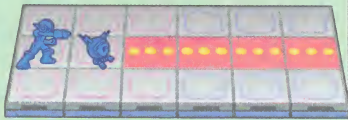
レア度 ★★★　攻撃力 100　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対コカシタ
40	マ(小)	X	O	O	O	X

- C CT、CS1、CS2、BT
- K キラーズアイ、CT、CS1、CS2、BT
- L キラーズアイ※1、CT、CS1、CS2、BT
- O CT、CS1、CS2、BT
- P キラーズアイ、CT、CS1、CS2、BT

目の先からセンサーを出し、ふれたものを電気属性を持ったビームで攻撃するキラーズアイを設置する。

攻撃範囲

キラーズアイは右側にセンサーを出しており、これに敵がふれるとヨコ1列を攻撃する。ビームは敵を貫通し、マヒさせる効果を持つ。1回攻撃するとキラーズアイは消える。

キラーセンサー2

70MB

レア度 ★★★　攻撃力 130　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対コカシタ
60	マ(小)	X	O	O	O	X

- A デモンズアイ、CT、CS1、CS2、BT
- G CT、CS1、CS2、BT
- H CT、CS1、CS2、BT
- N デモンズアイ、CT、CS1、CS2、BT
- S デモンズアイ※1、CT、CS1、CS2、BT

キラーセンサー1の改良版チップ。攻撃力が上がり、置く場所によってセンサーの向きが変化する。

攻撃範囲

キラーズアイが出すセンサーの向きは、中央のパネルだと1とおなじく正面、上のパネルでは右下、下のパネルでは右上となる。エリア内を動き回る敵に対して使おう。

キラーセンサー3

72MB

レア度 ★★★　攻撃力 130　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対コカシタ
80	マ(小)	X	O	O	O	X

- B ジョーカーズアイ※1、CS1、CS2、BT
- E CS1、CS2、BT
- J CS1、CS2、BT
- O ジョーカーズアイ、CS1、CS2、BT
- P ジョーカーズアイ※1、CS1、CS2、BT

攻撃力と耐久力がキラーセンサー2よりアップし、何度も攻撃できる。センサーの向きはキラーセンサー2とおなじ。

スチールゼリー1

18MB

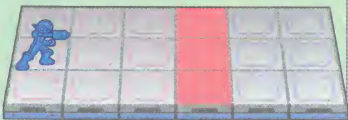
レア度 ★　攻撃力 90　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対コカシタ
—	—	X	X	X	X	X

- B ジェライム、CT、CS2
- C ジェライム、CT、CS2
- D ジェライム、CT、CS2
- K CT、CS2
- Y ジェライム※1、CT、CS2

敵エリアの最前列にジェライムを落とし、敵がいる場合はダメージを与える。敵がいない場合は自エリアに。

攻撃範囲

敵エリア左側にタテ1列のジャライムが3体落ち、そこに敵がいない場合は自エリアに塗り替える。敵がいてダメージを与えたエリアは、自エリアにすることはできない。

スチールゼリーに注意

通信対戦で使われるとかなりやっかいなスチールゼリー。ダメージを受けないよう気をつけながら、わざとパネルを奪わせておいて、スチールパニシュ系で反撃だ。

エリアスチールより使い勝手がいい。ウイルス戦では重宝する。

スチールゼリー2

No.122　28MB

レア度 ★★　攻撃力 130　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	×	×	×	×	×

- E ヌライム、CT、CS1、CS2
- F ヌライム、CT、CS1、CS2
- G ヌライム、CT、CS1、CS2
- P ヌライム*1、CT、CS1、CS2
- S ヌライム*1、CT、CS1、CS2

攻撃力が上がったほかは、スチールゼリー1とおなじ。自エリアを広げて敵を追いつめよう。

スチールゼリー3

No.123　38MB

レア度 ★★★　攻撃力 170　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	×	×	×	×	×

- G CS1、CS2、BT
- H CS1、CS2、BT
- S ネバリーム、CS1、CS2、BT
- T ネバリーム、CS1、CS2、BT
- U ネバリーム*1、CS1、CS2、BT

スチールゼリー系最強のチップ。パネルを塗り替える効果はそのままで、攻撃力がアップしている。

ポーン

No.124　44MB

レア度 ★★★　攻撃力 90　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
10	―	○	×	×	×	×

- B CT、CS1、BT
- E CT、CS1、BT
- N 店(ウラインターネット4)、CT、CS1、BT
- R CT、CS1、BT
- Y ラ(イラインターネット7)、CT、CS1、BT

目の前にポーンを置く。ポーンはAボタンを押すと剣を振り、正面の敵にダメージを与える。

攻撃範囲

攻撃範囲はポーンの前方1パネルのみ。Aボタンを押すたびに剣を振るが、動作はかなり遅い。一定時間がたつか、ブレイク攻撃を受けるとポーンは消えてしまう。

ナイト

No.125　64MB

レア度 ★★★　攻撃力 150　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
300	―	×	×	×	×	×

- C CT、CS1、BT
- H ラ(ウラインターネット7)、CT、CS1、BT
- M CT、CS1、BT
- U CT、CS1、BT
- V 店(ウラスクエア)、CT、CS1、BT

ナイトを呼び出し、敵エリアに突入させる。ブレイク攻撃で300のダメージを受けるまで攻撃し続ける。

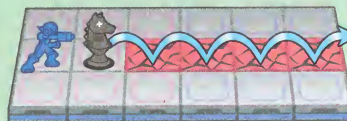
攻撃範囲

目の前にナイトが現われ、ジャンプしながら前へ進んでいく。ナイトが着地したパネルは半壊し、踏まれた敵はダメージを受ける。ロックマンを上下に動かせば、進路を変更できる。

ルーク

No.126　30MB

レア度 ★★★　攻撃力 ―　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
500	―	×	×	×	×	×

- D CT、CS1、BT
- F CT、CS1、BT、交(第8話〜)
- N CT、CS1、BT
- Q CT、CS1、BT
- U CT、CS1、BT
- * ラ(シークレットエリア2)

敵の攻撃を防ぐ盾として、ルークを目の前にセットする。ロックマンの攻撃は貫通するので便利。

攻撃範囲

ルークはロックマンの目の前に出現し、ブレイク攻撃で500以上のダメージを受けるか、一定時間が経過するまでそこに残る。誘爆を起こす攻撃や、貫通攻撃には気をつけよう。

NO.127

ブラザーフッド1

16 MB

レア度 ★★ 攻撃力 10 ヒット効果 B

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
40	–	×	×	×	×	×

- A CT、CS1、CS2、BT
- C CT、CS1、CS2、BT
- E ツインズ、CT、CS1、CS2、BT
- T ツインズ、CT、CS1、CS2、BT
- Z CT、CS1、CS2、BT
- * ツインズ※1、CT、CS1、CS2、BT

ツインズの片割れを仲間にして、敵を攻撃してもらう。通信対戦時のみ、敵はのけぞって無敵となる。

攻撃範囲

矢印の順番でターゲットが動き、敵をとらえるとダメージを与える。攻撃はツインズが消えるまで続き、ロックマンがダメージを受けるとカーソルの動きが速くなる。

NO.128

ブラザーフッド2

20 MB

レア度 ★★ 攻撃力 – ヒット効果 –

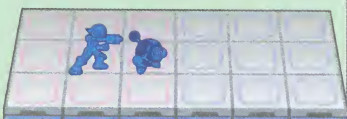
耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
40	–	×	×	×	×	×

- D CT、CS1、CS2、BT
- L ツインズ、CT、CS1、CS2、BT
- P CT、CS1、CS2、BT
- S ツインズ、CT、CS1、CS2、BT
- Z CT、CS1、CS2、BT
- * ツインズ※1、CT、CS1、CS2、BT

ツインズが1体出現し、ロックマンがピンチになるとHPを自動的に回復してくれる。攻撃に参加はしない。

攻撃範囲

ツインズを目の前に設置後は、HPが残り少ない状態でダメージを受けると、HPを500回復してもらえる。耐久力が低いので、障害物の後ろなど破壊されにくい場所に置こう。

NO.129

カウントボム

32 MB

レア度 ★★★ 攻撃力 150 ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
50	–	×	×	×	×	×

- J CT、CS1、BT
- K バ(よかよかエリア1)、CT、CS1、BT
- L 店(ビーチスクエア)、CT、CS1、BT
- M ヒ、CT、CS1、BT
- N CT、CS1、BT

敵エリアにタイマー付きの時限爆弾を置く。カウントが0になると爆発し、敵エリア全体を攻撃する。

攻撃範囲

時限爆弾は敵エリア最前列のあいているパネル上に置かれ、約3秒後に爆発。エリア内のすべての敵にダメージを与える。爆弾を壊されないよう、攻撃を引きつけよう。

NO.130

ステルスマイン

16 MB

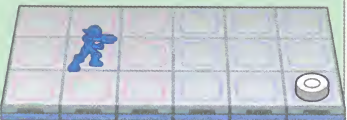
レア度 ★★★ 攻撃力 300 ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	–	×	×	×	○	○

- A バ(よかよかエリア1)、CT、CS1、BT
- D CT、CS1、BT
- L CT、CS1、BT
- R CT、CS1、BT
- S CT、CS1、BT
- * ラ(シークレットエリア3)、CT、CS1、BT

敵エリアのどこかに地雷を仕掛け、踏んだ敵に大ダメージを与える。フロート性能を持つ敵にも有効だ。

攻撃範囲

チップを使うと時間が止まり、パネルのどこかに地雷がセットされる。地雷はプレイヤーにも見えず、敵に踏まれるまでそこに残る。エリア内を動き回る敵に使うといい。

バンブーランス

NO.131 　46MB

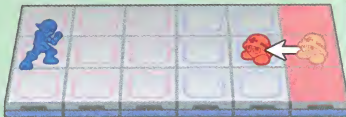
レア度 ★★★　攻撃力 130　ヒット効果 B

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	–	x	x	x	x	x

- D CT、CS1、CS2、BT
- E ラ(シークレットエリア2)、CT、CS1、CS2、BT
- H CT、CS1、CS2、BT
- R 宝(ウラインターネット3)、CT、CS1、CS2、BT
- Z CT、CS1、CS2、BT

敵エリアの右端から竹ヤリを出して攻撃。いちばん右の最後列にいて、動かない敵に対して使うといいだろう。

攻撃範囲

Aボタンを押すのと同時に竹ヤリが右から突き出され、敵にダメージを与えつつ、1マス左に押し出す。動く敵にはトップウで相手を右端に移動させてから使うといいだろう。

カモンスネーク

NO.132 　20MB

レア度 ★★★　攻撃力 40　ヒット効果 B

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	–	x	x	x	x	x

- D 宝OL(たま子のHP)、CT、CS1、BT
- E ラ(ウラインターネット7)、CT、CS1、BT
- I CT、CS1、BT
- R CT、CS1、BT
- Y CT、CS1、BT

自エリアの全壊したパネルから、ヘビが飛び出し、敵にぶつかっていく。穴の数だけヘビの数は増える。

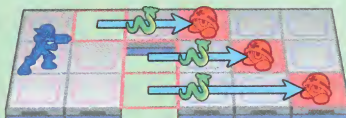
攻撃範囲

使用後はナビチップ使用時とおなじように画面が暗転するため、敵に逃げられることはない。パネルアウトやデスマッチ2とセットで使うとさらに強力な攻撃となる。

メットガード

NO.133 　5MB

レア度 ★　攻撃力 -　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	–	x	x	o	x	x

- ＊ メットール、メットール2、メットール3、CT

メットールのかぶるヘルメットを盾としてかまえる。盾で敵の攻撃を受けた場合は反撃技となり40ダメージ。

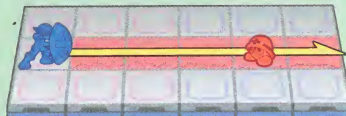
攻撃範囲

チップを使うとロックマンが盾をかまえ、敵の攻撃をタイミングよくガードすると衝撃波が発生する。盾をかまえている時間はわずかなので、タイミングに注意しよう。

パネルアウト1

NO.134 　4MB

レア度 ★　攻撃力 10　ヒット効果 B

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	–	x	x	x	x	o

- A CT
- B 初、CT
- D CT
- L CT
- S CT
- ＊ ラ(秋原エリア1)、CT

ツルハシを使って目の前のパネル1枚を全壊する。この場所に敵がいた場合は10ダメージを与える。

攻撃範囲

ツルハシを振り下ろし、目の前の1パネルを全壊させる。カモンスネークやチカスイミャクなど、全壊したパネルを利用する攻撃用チップを使うときは、フォルダに入れよう。

パネルアウト3

No.155

7MB

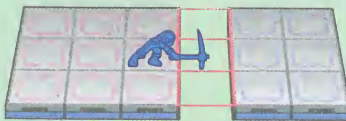
レア度 ★　攻撃力 10　ヒット効果 B

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
－	－	X	X	X	X	O

- C CT
- E CT
- N CT
- R CT
- Y CT
- ＊ 宝(秋原エリア3)、ラ(ジゴク島エリア)、CT

パネルアウトの改良版チップで、3パネルを破壊できる。敵に使うとパネルアウト1同様10ダメージ。

攻撃範囲

目の前のパネルと、その上下の2パネルに穴を開ける。ショックウェーブなど地面をはう攻撃を防いだり、スウォーディンのように前に出てくる敵を近づけたくないときに便利。

パネルスチール

No.156

10MB

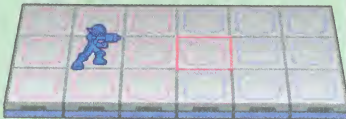
レア度 ★　攻撃力 10　ヒット効果 B

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
－	－	X	X	X	X	O

- A CT
- H CT
- L 店(秋原スクエア)、CT
- S CT
- Y CT
- ＊ ラ(科学省エリア2)、CT

敵エリアのパネル1枚を塗り替え、自エリアにする。ゲーム開始時から手に入れているチップのひとつ。

攻撃範囲

敵エリアを自エリアとして塗り替えることができるのは、ロックマンの前方にあるパネル1枚のみ。そこに敵や障害物が乗っている場合は、10ダメージを与えるだけだ。

エリアスチール

No.157

15MB

レア度 ★★　攻撃力 10　ヒット効果 B

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
－	－	X	X	X	X	O

- E CT
- L 初、CT
- R CT
- S CT
- Y CT
- ＊ 店(よかよかスクエア)、CT

敵エリアの最前列を自エリアにする。敵がいるパネルは塗り替えられず、10ダメージ与えるだけ。

攻撃範囲

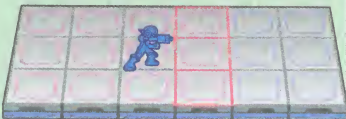
敵エリア左端のタテ1列を塗り替え、自分のエリアにする。敵がいたり、障害物が乗っているパネルには効果がない。2枚続けて使えば、相手を右側まで追い込むこともできる。

スチールパニッシュ

No.158

10MB

レア度 ★★★　攻撃力 40　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
－	－	X	O	X	O	O

- A 宝(科学省エリア2)、CT、CS2
- E CT、CS2
- I CT、CS2
- K CT、CS2、交(第7話～)
- N CT、CS2

奪われたパネルの枚数×40ダメージをすべての敵に与える。エリアスチールを使用する敵には効果絶大だ。

攻撃範囲

攻撃の対象は敵エリア上にいるすべての敵。フラッシュマンなど、エリアスチールを持つナビ戦でも使える。自エリアの2列が奪われていた場合は、240のダメージを与える。

スチールリベンジ

30MB

レア度 ★★★★　攻撃力 80　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	X	O	X	O	O

C ラ(シークレットエリア3)、CS1、BT
G CS1、BT
P CS1、BT
R CS1、BT
Y CS1、BT、依(第7話〜)

スチールバニシュの強化版チップ。すべての敵に、奪われたパネルの枚数×80ダメージを与える。

ストーンキューブ

9MB

レア度 ★　攻撃力 −　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
200	−	X	O	X	X	X

A CT
C CT
E CT
H CT
R CT
＊ 店(科学省スクエア)、宝(学校サーバーの電脳)、ラ(科学省エリア2、ビーチエリア2)、CT

目の前のパネル上にストーンキューブを発生させる。敵にぶつければ200ダメージ。

攻撃範囲

ストーンキューブを置く位置はロックマンの目の前のパネル。盾として利用できるだけでなく、ガッツパンチなどで前方に押し、敵にぶつけてダメージを与える武器にもなる。

プリズム

60MB

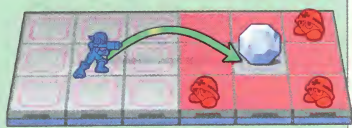
レア度 ★★★　攻撃力 −　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	X	X	X	X	X

H CT、CS1、BT
J CT、CS1、BT
K CT、CS1、BT
Q 宝(よかよかエリア1)、CT、CS1、BT
W CT、CS1、BT

攻撃を乱反射させるプリズムを前方に投げる。敵にぶつければ100ダメージだが、プリズムは消滅してしまう。

攻撃範囲

プリズムはロックマンの3マス前方に設置され、約6秒たつと消滅する。そのあいだにプリズムに攻撃を当てると、周囲のパネル上にいる敵に、その攻撃とおなじダメージを与えることができる。ただし、プリズムが反射するのはダメージのみで、たとえマヒ効果を持つ攻撃を当てても、周囲の敵をマヒさせることはできないのだ。プリズムは敵の攻撃では破壊されることはないが、ブレイク攻撃を当てると壊れてしまうので注意。

プリズムにトルネードを当て、敵エリア全体を攻撃！

トップウ

14MB

レア度 ★　攻撃力 −　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
80	−	X	X	X	X	X

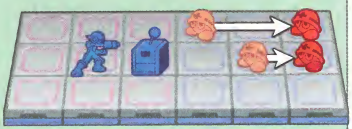
A 店(科学省スクエア)、CT
E CT
H CT
O CT
S CT
＊ ウインドボックス、CT

ウインドボックスを設置し、突風で敵を吹き飛ばす。ウインドボックスが消えるまで効果は続く。

攻撃範囲

ロックマンの目の前にウインドボックスを設置し、すべての敵をエリアの右側へ吹き飛ばす。いちばん右側の列を攻撃できるバンブーランスとセットで使うと効果的だ。

スイコミ

14MB

レア度 ★　攻撃力 −　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対インビジ
80	−	×	×	×	×	×

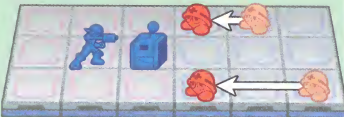
- A ラ（ウラインターネット4）、CT
- G CT
- L CT
- R CT
- T CT
- ＊ バキュームファン、CT

トップウとは逆で、バキュームファンが敵をエリア最前列まで吸い寄せる。接近戦用チップとセットで使おう。

攻撃範囲

バキュームファンはロックマンの目の前に置かれ、破壊されるまで敵を吸い寄せ続ける。ワイドソードやグリーンロープなどのチップで、最前列に集めた敵をまとめて攻撃しよう。

オウエンカ

32MB

レア度 ★★★　攻撃力 −　ヒット効果 −

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対インビジ
40	−	×	×	×	×	×

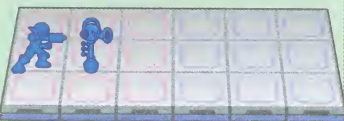
- C ララパッパ※1、CT、CS1、BT
- E CT、CS1、BT
- G CT、CS1、BT
- L ララパッパ、CT、CS1、BT
- Y ララパッパ、CT、CS1、BT
- ＊ ララパッパ※1、CT、CS1、BT

目の前にララパッパを召喚。ララパッパが演奏しているあいだは、ロックマンは無敵状態になる。

攻撃範囲

目の前にララパッパが出現し、一定間隔で演奏を繰り返す。音楽演奏中、ロックマンはダメージを受けない。敵エリアに置けば、壊されにくいし、移動のジャマにもならない。

ディスコード

38MB

レア度 ★★★　攻撃力 −　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
40	混	×	×	×	○	○

- D CT、CS1、CS2、BT
- F ララチューバ※1、CT、CS1、CS2、BT
- N CT、CS1、CS2、BT
- T ララチューバ、CT、CS1、CS2、BT
- Z ララチューバ、CT、CS1、CS2、BT
- ＊ ララチューバ※1、CT、CS1、CS2、BT

目の前にララチューバを置く。ララチューバが演奏をはじめると、すべての敵が混乱状態になる。

ティンパニー

42MB

レア度 ★★★　攻撃力 −　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
40	移	×	×	×	○	○

- A ララボーン※1、CS1、CS2、BT
- N ララボーン、CS1、CS2、BT
- Q CS1、CS2、BT
- U CS1、CS2、BT
- W ララボーン、CS1、CS2、BT
- ＊ ララボーン※1、CS1、CS2、BT

目の前にララボーンを置く。ララボーンが演奏しているあいだ、すべての敵が行動不可になる。

リカバリー10

5MB

レア度 ★　攻撃力 −　ヒット効果 −

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	×	×	×	×	×

- A 初、CT
- C CT
- E CT
- G CT
- L 初、CT
- ＊ 店（秋原エリア2）、宝（校長ノートPCの電脳1）、CT

ロックマンのHPが10回復する。最初からフォルダに入っているチップで、ゲーム序盤に重宝する。

リカバリー30

8MB

レア度 ★　攻撃力 −　ヒット効果 −

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	×	×	×	×	×

- B CT
- D ラ（科学省エリア1）、CT
- F CT
- H CT
- M CT
- ＊ 宝（どうぶつえんの電脳3）、ラ（秋原エリア3）、CT

ロックマンのHPが30回復する。最大HPが増えてきたら、このチップをフォルダに入れるように。

リカバリー50

14MB

レア度 ★★　攻撃力 -　ヒット効果 -

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	×	×	×	×	×

- C ラ(科学省エリア2)、CT
- E CT
- G 宝(ビーチエリア2)、CT
- I CT
- N CT
- ＊ ラ(ビーチエリア1)、CT

ロックマンのHPが50回復する。コード＊のチップは、第5話でもらえるフォルダ2に最初から入っている。

リカバリー80

20MB

レア度 ★★　攻撃力 -　ヒット効果 -

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	×	×	×	×	×

- D CT、CS1
- F CT、CS1
- H CT、CS1
- J ラ(ビーチエリア2)、CT、CS1
- O CT、CS1
- ＊ CT、CS1

No.150

ロックマンのHPが80回復する。回復量の大きいチップを手に入れたら、すぐにフォルダに入れよう。

リカバリー120

35MB

レア度 ★★★　攻撃力 -　ヒット効果 -

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	×	×	×	×	×

- O CT、CS1、CS2、宝(びょういんの電脳1)
- Q CT、CS1、CS2
- S CT、CS1、CS2、交
- U CT、CS1、CS2
- W ラ(ウラインターネット1)、CT、CS1、CS2
- ＊ 宝(テレビの電脳)、CT、CS1、CS2

ロックマンのHPが120回復する。ミステリーデータやイベントで入手できるものは確実にゲットしたい。

リカバリー150

50MB

レア度 ★★★　攻撃力 -　ヒット効果 -

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	×	×	×	×	×

- N CT、CS1、CS2
- P 宝(WWWの電脳1)、CT、CS1、CS2
- R CT、CS1、CS2
- T CT、CS1、CS2
- V ラ(ウラインターネット6)、CT、CS1、CS2

ロックマンのHPが150回復する。終盤戦に向けて欠かせないチップ。フォルダに1枚は入れておきたい。

リカバリー200

65MB

レア度 ★★★★　攻撃力 -　ヒット効果 -

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	×	×	×	×	×

- M CS1、CS2、BT
- N 宝(ウラインターネット4)、ラ(シークレットエリア3)、CS1、CS2、BT
- U CS1、CS2、BT
- V CS1、CS2、BT
- W 店(ウラインターネット4)、CS1、CS2、BT

ロックマンのHPが200回復する。これがあれば、ウラインターネットでのバトルがだいぶ楽になる。

リカバリー300

80MB

レア度 ★★★★　攻撃力 -　ヒット効果 -

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	×	×	×	×	×

- O CS1、BT
- R CS1、BT、依(クリア後)
- V CS1、BT
- W CS1、BT
- Z CS1、BT

ロックマンのHPが300回復する。ゲームクリア後でなければ、入手できない貴重なチップのひとつ。

パネルリターン

8MB

レア度 ★　攻撃力 -　ヒット効果 -

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	×	×	×	×	×

- A 宝(デンワの電脳)、CT
- C CT
- D CT
- F CT
- S CT
- ＊ ラ(ジゴク島エリア、ウラインターネット3)、CT

自エリアのパネルをすべてノーマルパネルに戻す。ホーリーパネルも消えてしまうので注意すること。

ヘビーゲージ

20MB

レア度 ★★★　攻撃力 -　ヒット効果 -

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	×	×	×	×	×

- A CT、CS1、CS2
- C CT、CS1、CS2
- R CT、CS1、CS2
- S CT、CS1、CS2
- Z CT、CS1、CS2
- ＊ CT、CS1、CS2、依(第5話〜)

そのバトル中、カスタムゲージの増加速度を遅くする。通信対戦で使えば相手にも影響を与える。

クイックゲージ

40MB

レア度 ★★★　攻撃力 −　ヒット効果 −

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	×	×	×	×	×

NO.157

- B CT、CS1、CS2、BT
- E CT、CS1、CS2、BT
- J CT、CS1、CS2、BT
- R CT、CS1、CS2、BT
- Y CT、CS1、CS2、BT
- * CT、CS1、CS2、BT、依(第8話〜)

バトルが終了するまで、カスタムゲージの増加速度がアップする。チップを使って攻めまくろう。

パニックムード

14MB

レア度 ★★★　攻撃力 −　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	×	○	×	○	×

NO.158

- A CT、CS1、CS2、BT
- C 宝OL(秋原エリア1)、CT、CS1、CS2、BT
- L CT、CS1、CS2、BT
- R CT、CS1、CS2、BT
- Z CT、CS1、CS2、BT

混乱状態のときに使うと、相手全員を混乱させることができる。これでピンチを回避しよう。

デスマッチ1

10MB

レア度 ★★★　攻撃力 −　ヒット効果 −

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	×	×	×	×	×

NO.159

- D 宝(どうぶつえんの電脳1)、CT
- J CT
- M CT
- O CT
- S CT

すべてのパネルをヒビ割れ状態にする。すぐにパネルリターンを使い、自エリアだけ回復させよう。

攻撃範囲

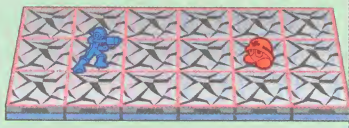
自エリア、敵エリアの全パネルを半壊させる。チュートン1のようにエリア内を動き回る敵に使えば、移動を封じることができる。ただし、パネルリターンは欠かせない。

デスマッチ2

50MB

レア度 ★★★★　攻撃力 −　ヒット効果 −

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	×	×	×	×	×

NO.160

- F CS1、BT
- H CS1、BT
- N CS1、BT
- O CS1、BT
- W CS1、BT

なにも乗っていないパネルをすべて破壊する。パネルリターンとセットで使うのが基本。

攻撃範囲

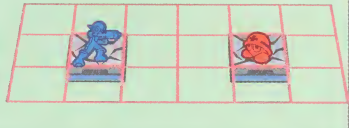
チップを使うとロックマンも移動できなくなるので、フォルダにはパネルリターンかエアシューズを入れておくこと。宙を浮く敵に使っても意味はないので気をつけよう。

デスマッチ3

90MB

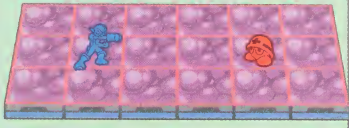
レア度 ★★★★　攻撃力 −　ヒット効果 −

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	×	×	×	×	×

NO.161

- C CS1、BT
- M CS1、BT
- U 宝(シークレットエリア1)、CS1、BT
- W CS1、BT
- Y CS1、BT

すべてのパネルをどくぬまパネルに変える。自エリアはすぐにパネルリターンでもとに戻すこと。

攻撃範囲

どくぬまパネルは、上に乗っているキャラクターのHPを急激に減らしていく。フロートの敵にも効果があるので、自エリアさえもとに戻せば、勝利はまちがいないはず。

コピーダメージ

NO.162

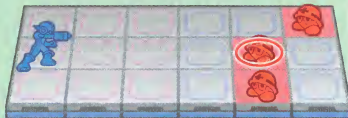
レア度 ★★★　攻撃力 −　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	×	×	×	×	×

- A CT、CS1、CS2
- F CT、CS1、CS2
- H CT、CS1、CS2
- L CT、CS1、CS2
- Y CT、CS1、CS2
- ＊ 宝(秋原エリア2、どうぶつえんの電脳1)、CT、CS1、CS2

カーソルを飛ばして敵1体をターゲットし、別の敵から受けた攻撃とおなじ値のダメージを与える。

攻撃範囲

カーソルは前方にまっすぐ飛び、命中した敵1体に赤い輪をつける。その輪が消えるまえにほかの敵を攻撃すれば、ターゲットした敵にもおなじだけのダメージを与えられる。

インビジブル

NO.163

レア度 ★★★　攻撃力 −　ヒット効果 −

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	×	×	×	×	×

- B CT、CS1
- E CT、CS1
- F CT、CS1
- R CT、CS1
- S CT、CS1
- ＊ 宝(科学省エリア1)、CT、CS1

約6秒間、ロックマンが透明になって敵の攻撃が当たらなくなる。無敵のあいだに敵を倒そう。

カゲブンシン

NO.164

レア度 ★★★　攻撃力 −　ヒット効果 −

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	×	×	×	×	×

- H ダークシャドー＊1、CS1、CS2、BT
- J ダークシャドー、CS1、CS2、BT
- N CS1、CS2、BT
- Q CS1、CS2、BT
- U ダークシャドー、CS1、CS2、BT
- ＊ ダークシャドー＊1、CS1、CS2、BT

ロックマンが影のような姿になり、ソード性能を持った攻撃以外当たらなくなる。効果は約6秒間続く。

ユカシタモグラ1

NO.165

レア度 ★　攻撃力 −　ヒット効果 −

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	×	×	×	×	×

- A CT、CS1
- D モモグラン＊1、CT、CS1
- H モモグラン、CT、CS1
- J モモグラン、CT、CS1
- O CT、CS1
- ＊ モモグラン＊1、CT、CS1

約8秒間、ロックマンが地中に潜って敵の攻撃に当たらなくなる。攻撃時のみ、地表に姿を現わす。

ユカシタモグラ2

NO.166

レア度 ★★　攻撃力 −　ヒット効果 −

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	×	×	×	×	×

- B モモグロー＊1、CT、CS1、CS2
- G CT、CS1、CS2
- I CT、CS1、CS2
- K モモグロー、CT、CS1、CS2
- R モモグロー、CT、CS1、CS2
- ＊ モモグロー＊1、CT、CS1、CS2

ユカシタモグラ1の強化版で、効果時間が約12秒にのびている。対ユカシタの攻撃は当たるので注意。

ユカシタモグラ3

NO.167

レア度 ★★★　攻撃力 −　ヒット効果 −

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	×	×	×	×	×

- C モモグレオ＊1、CS1、CS2、BT
- E CS1、CS2、BT
- L CS1、CS2、BT
- M モモグレオ、CS1、CS2、BT
- Q モモグレオ、CS1、CS2、BT

ユカシタモグラ系チップのひとつで、約16秒間地中に潜っていられる。効果が切れるまえに敵を倒そう。

エアシューズ

NO.168

レア度 ★★★　攻撃力 −　ヒット効果 −

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	×	×	×	×	×

- H CT、CS1、CS2
- I CT、CS1、CS2
- N CT、CS1、CS2
- U CT、CS1、CS2
- Y CT、CS1、CS2
- ＊ 宝(ドアセンサーの電脳)、CT、CS1、CS2

そのバトル中、パネルのない穴の上を移動可能になる。デスマッチ2とセットで使うのが効果的。

バリア

NO.169 ／ 7MB

レア度 ★ 攻撃力 − ヒット効果 −

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
10	−	×	×	×	×	×

- C CT
- E CT
- L 店(秋原エリア2)、宝(イヌごやの電脳)、CT
- R CT
- S CT
- ＊ ラ(ビーチエリア1)、CT

ロックマンがバリアに包まれ、敵の攻撃を1度だけ防げる。フォルダに1枚は入れておきたい。

100バリア

NO.170 ／ 25MB

レア度 ★★ 攻撃力 − ヒット効果 −

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
100	−	×	×	×	×	×

- E 宝(びょういんの電脳4)、CS1、CS2
- J CT、CS1、CS2
- M CT、CS1、CS2
- R CT、CS1、CS2
- T CT、CS1、CS2
- ＊ バ(よかよかエリア1)

HP100ぶんのダメージを防ぐバリアを張る。たとえば攻撃力20の攻撃ならば、5発耐えられる。

200バリア

NO.171 ／ 50MB

レア度 ★★★ 攻撃力 − ヒット効果 −

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
200	−	×	×	×	×	×

- E CS1、BT、クイズ(第8話〜)
- F CS1、BT
- H CS1、BT
- R CS1、BT
- U CS1、BT

バリア系最高のチップで、HP200ぶんのダメージを無効化する。レギュラーチップに選びたいところだ。

オーラ

NO.172 ／ 55MB

レア度 ★★★ 攻撃力 − ヒット効果 −

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	×	×	×	×	×

- F 宝(ウラインターネット6)、CS1、CS2、BT
- I CS1、CS2、BT
- S CS1、CS2、BT
- U CS1、CS2、BT
- Y CS1、CS2、BT

ダメージ100未満の攻撃を無効化するオーラでロックマンを守る。通信対戦で使われるとやっかい。

スーパーキタカゼ

NO.173 ／ 43MB

レア度 ★★★★ 攻撃力 − ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	×	×	×	×	×

- A CT、CS1、BT
- C CT、CS1、BT
- N CT、CS1、BT
- S CT、CS1、BT
- Z 店(ウラスクエア)、CT、CS1、BT

強い突風を起こし、敵がつけているバリアやオーラを吹き飛ばす。ドリームビット系に有効。

メットール

NO.174 ／ 30MB

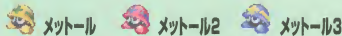
レア度 ★★★★★ 攻撃力 ? ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	×	×	○	×	○

- T 飼育ウイルス

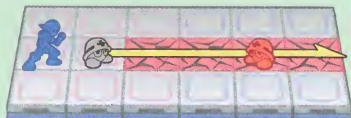
メットール系ウイルスを呼び出し、衝撃波で攻撃する。攻撃力は与えたバグのかけらの数によって変わる。

攻撃範囲

メットール　メットール2　メットール3

メットールはロックマンの目の前に現われ、前方に衝撃波を放つ。衝撃波は貫通するが、途中に穴があるとそこで消えてしまう。

メットールSP

攻撃範囲はメットール3などとおなじ。衝撃波は敵や障害物を貫通し、通ったパネルをすべて半壊させる。対ユカシタ性能あり。

ラビリー R 飼育ウイルス 32MB

レア度 ★★★★★ 攻撃力 ? ヒット効果 A

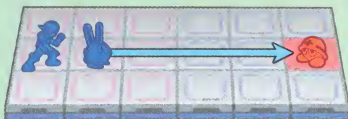
耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
ー	マ(小〜大)	×	×	×	×	×

目の前にラビリー系ウイルスを召還し、ラビリングで攻撃。与えたバグのかけらによって攻撃力が変わる。

攻撃範囲

ラビリー ハイラビリー メガラビリー ラビリーSP

前方のヨコ1列が攻撃範囲。敵をマヒさせる時間はラビリーがもっとも短く、メガラビリーとラビリーSPがもっとも長い。

ガルー E 飼育ウイルス 34MB

レア度 ★★★★★ 攻撃力 ? ヒット効果 C

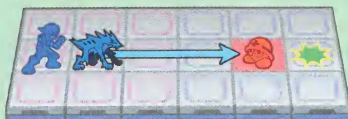
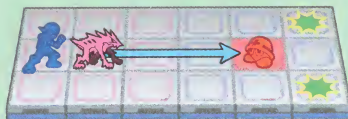
耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
ー	ー	×	×	×	×	×

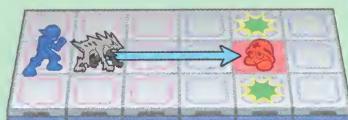
ガルー系ウイルスを呼び出し、ヒートショットで攻撃。攻撃力は与えたバグのかけらの量、誘爆の範囲は種類による。

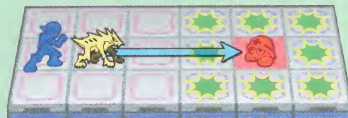
攻撃範囲

ガルー

攻撃範囲は前方のヨコ1列。ヒートショットは敵や障害物に当たると奥のパネルに誘爆し、そこにいる敵にもダメージを与える。

ガルーバー

ガルーバーの武器はヒートブイ。攻撃が命中すると、そのナナメ奥の2パネルに誘爆が発生。ショット、誘爆とも炎属性を持つ。

ガルーダン

前方にヒートサイドを発射。攻撃がヒットするとその上下に誘爆を発生する。木属性、くさむらパネル上の敵には2倍のダメージ。

ガルーSP

前方にショットを放ち、敵や障害物に当たると周囲のパネルすべてに誘爆が発生。最大で9パネルを同時に攻撃することが可能。

“目押し”できないウイルス

メットール、ラビリー、ガルー、ジェリー、ドリームビット の5種類は、ルーレットを狙って止めるのが難しい。そのため、全種類の攻撃力をまんべんなく上げておこう。

残りの4種類はルーレットが遅く、狙ったところに止めやすい。

NO.177

スウォーディン

30MB

W 飼育ウイルス

レア度 ★★★★★　攻撃力 ?　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	O	X	X	X	X

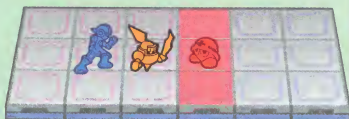
スウォーディン系ウイルスを使ってソード攻撃。バグのかけらによって攻撃力が、種類によって攻撃範囲や属性が変わる。

攻撃範囲

スウォーディン

攻撃範囲はスウォーディンの前方、ヨコ2パネル。無属性のソード攻撃で斬りつける。敵がヨコに並んだところでチップを使おう。

スウォードラ　スウォータル

どちらも攻撃範囲はおなじで、目の前のタテ1列。スウォードラは炎属性、スウォータルは水属性のソード攻撃で敵を斬る。

スウォーディンSP

目の前のヨコ2パネル×タテ3パネルが攻撃範囲。最前列でチップを使えば、敵エリアのいちばんうしろまで届く。攻撃は無属性。

NO.178

ジェリー

46MB

Y 飼育ウイルス

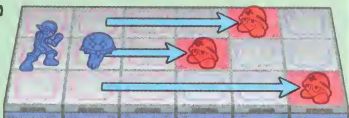
レア度 ★★★★★　攻撃力 ?　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	X	X	X	X	X

4種類のジェリー系ウイルスを呼び出し、各属性のツナミ系の攻撃を行なう。バグのかけらによって攻撃力が変わる。

攻撃範囲

ジェリー　ジェリーヒート　ジェリーアース　ジェリーSP

ジェリーとジェリーSPはツナミ、ジェリーヒートがアカツナミ、ジェリーアースはドロツナミを発生させ、前方のヨコ3列を攻撃する。

対インビジ性能を持つスタンダードチップリスト

スタンダードチップのなかで、対インビジブル性能を持つのは右の9種類。これらのチップを使えば、相手が姿を消していても、ダメージやステータス異常を与えることができるのだ。通信対戦では、ポイズンマスクやキラーセンサーをフォルダに入れ、相手のインビジブルに備えよう。ティンパニーやディスコードを使い、インビジブルの効果が切れるのを待ってから攻撃に出る作戦も有効だ。

対インビジ性能を持つチップ
ポイズンマスク
ポイズンフェイス
キラーセンサー3種
ステルスマイン
スチールパニシュ
スチールリベンジ
キラーズアイ
ポイズンアヌビス

チャマッシュ

H 飼育ウイルス

38MB

レア度 ★★★★★　攻撃力 ?　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	混(小〜大)	×	×	×	×	×

チャマッシュ系ウイルスで、敵をマヒさせるバッドスパイス攻撃。バグのかけらを与えた数によって攻撃力が上がる。

チャマッシュ　キマッシュ　クロマッシュ　チャマッシュSP

攻撃範囲

ロックマンの目の前に現われたチャマッシュが、自分の周囲を毒の粉で攻撃する。混乱の効果時間は、ランクが上がるほど長くなる。

モモグラン

G 飼育ウイルス

38MB

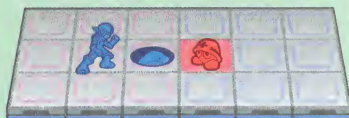
レア度 ★★★★★　攻撃力 ?　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	×	×	×	×	×

地中からモモグラン系ウイルスを呼び出し、目の前にスコップ攻撃。攻撃力は、バグのかけらを与えた数で変わる。

モモグラン　モモグロー　モモグレオ　モモグランSP

攻撃範囲

地中から飛び出たモモグランが、目の前の敵をスコップでなぐりつける。攻撃したい敵の2マス後ろでチップを使おう。

キラーズアイ

K 飼育ウイルス

50MB

レア度 ★★★★★　攻撃力 ?　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	マ(小〜大)	×	O	O	O	×

キラーズアイ系ウイルスを呼び出し、電気属性の攻撃を与える。与えたバグのかけらによって攻撃力が変わる。

キラーズアイ　デモンズアイ　ジョーカーズアイ　キラーズアイSP

攻撃範囲

キラーズアイとSPは右、デモンズアイは右上、ジョーカーズアイは右下の方向にセンサーを出し、範囲内の敵を攻撃する。

対ユカシタ性能を持つスタンダードチップリスト

スタンダードチップのなかで、地中にいる相手にダメージを与えることができるのは右の10種類。モモグラン系のウイルスや、通信対戦でユカシタモグラを使用する相手には、右の表に挙げたチップで攻撃しよう。ホウガンやマグナムなどは、攻撃が外れてもパネルを破壊できるため、相手の行動範囲を狭められる。また、ティンパニーやディスコードにも対ユカシタ性能があるぞ。

対ユカシタ性能を持つチップ
グレートウェーブ
ホウガン
コオリホウガン
ヨウガンホウガン
グリーンロープ3種
マグナム3種
ランダムメテオ
ホールメテオ
シュートメテオ
ステルスマイン

No.182

ドリームビット

52 MB

レア度 ★★★★★　攻撃力 ?　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	×	×	×	×	×

A 飼育ウイルス

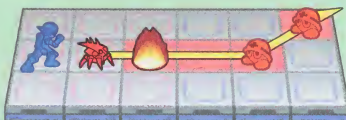
それぞれ属性が異なるドリームビット系ウイルスを召喚する。攻撃力はバグのかけらを与えた数によって変わる。

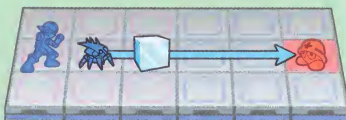
攻撃範囲

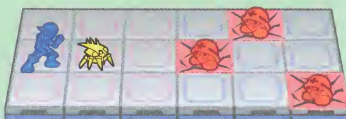
ドリームビット　ドリームビットSP

無属性で貫通効果を持つレーザーを発射し、前方のヨコ1列を攻撃する。このチップは、かならず正面に敵がいるときに使うこと。

ドリームメラル

前方に炎を吐いて攻撃。炎は勝手に進路を変え、敵にぶつかりながら前進する。貫通はするが、全壊パネルを超えることはない。

ドリームラビア

アイスキューブを前方に飛ばし、敵にぶつけて水属性のダメージを与える。途中に穴があると、アイスキューブは落ちて消える。

ドリームボルト

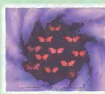
すべての敵に雷を落としてダメージを与え、そこのパネルを半壊させる。インビジブルやユカシタ状態の敵には効果がない。

ドリームモス

すべての敵をツタで捕らえ、さらにしめつけてダメージを与える。1発の攻撃力は30で、それが4回ヒットする。

No.183

ダークホール

55 MB

レア度 ★★★★　攻撃力 -　ヒット効果 -

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	×	×	×	×	×

A CS1、BT
B CS1、BT
S CS1、BT
T CS1、BT
Z CS1、BT
＊ 宝(シークレットエリア3)

目の前にダークホールが出現する。フォルテやセレナードなど、"闇のチップ"を使うのに必要。

No.184

ホーリーパネル

14 MB

レア度 ★★　攻撃力 -　ヒット効果 -

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	×	×	×	×	×

E CT、CS1、CS2
J CT、CS1、CS2
L フデロー[*1]、CT、CS1、CS2
R フデロー、CT、CS1、CS2
U フデロー、CT、CS1、CS2
＊ フデロー[*1]、CT、CS1、CS2

目の前の1パネルをホーリーパネルに変える。ホーリーパネル上では受けるダメージが半分になる。

NO.185

マグマステージ

22 MB

レア度 ★★★ 攻撃力 ー ヒット効果 ー

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
ー	ー	×	×	×	×	×

- A CT、CS1、CS2、BT
- E CT、CS1、CS2、BT
- R CT、CS1、CS2、BT
- T CT、CS1、CS2、BT
- Y CT、CS1、CS2、BT
- ＊ バ(よかよかエリア1)、CT、CS1、CS2、BT

すべてのパネルをマグマパネルに変える。炎属性でないと、ロックマンもダメージを受けるので注意。

NO.186

アイスステージ

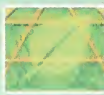
20 MB

レア度 ★★★ 攻撃力 ー ヒット効果 ー

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
ー	ー	×	×	×	×	×

- E CT、CS1、CS2、BT
- G CT、CS1、CS2、BT
- M CT、CS1、CS2、BT
- Q CT、CS1、CS2、BT
- T CT、CS1、CS2、BT
- ＊ CT、CS1、CS2、BT、交(第4話〜)

すべてのパネルをキャラクターがすべり、動きにくくなるこおりパネルに変える。

NO.187

クサムラステージ

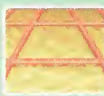
10 MB

レア度 ★★★ 攻撃力 ー ヒット効果 ー

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
ー	ー	×	×	×	×	×

- E CT、CS1、CS2、BT
- J CT、CS1、CS2、BT
- R CT、CS1、CS2、BT
- W CT、CS1、CS2、BT
- Z CT、CS1、CS2、BT
- ＊ 店(秋原スクエア)、CT、CS1、CS2、BT

すべてのパネルを草むらパネルに変える。草むらパネル上の敵に炎攻撃を当てると2倍のダメージ。

NO.188

サンドステージ

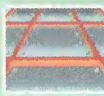
18 MB

レア度 ★★★ 攻撃力 ー ヒット効果 ー

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
ー	ー	×	×	×	×	×

- B ラ(ウラインターネット3)、CT、CS1、CS2、BT
- C 宝(ウラインターネット5)、CT、CS1、CS2、BT
- Q CT、CS1、CS2、BT
- U CT、CS1、CS2、BT
- W CT、CS1、CS2、BT

すべてのパネルをすなパネルに変える。風を起こす攻撃チップを使えば、通常より威力が増す。

NO.189

メタルステージ

26 MB

レア度 ★★★ 攻撃力 ー ヒット効果 ー

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
ー	ー	×	×	×	×	×

- D CT、CS1、CS2、BT
- G CT、CS1、CS2、BT
- M CT、CS1、CS2、BT
- O CT、CS1、CS2、BT
- S 店(ビーチスクエア)、CT、CS1、CS2、BT

すべてのパネルをメタルパネルに変える。ホウガンなどを使っても、パネルが破壊できなくなる。

NO.190

サンクチュアリ

54 MB

レア度 ★★★★ 攻撃力 ー ヒット効果 ー

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
ー	ー	×	×	×	×	×

- A CS1、BT
- C 宝(シークレットエリア3)、CS1、BT
- E CS1、BT
- L CS1、BT
- S CS1、BT

自エリアのすべてのパネルをホーリーパネルにする。ボス戦などで使用すればバトルがかなり楽になる。

NO.191

カワリミ

45 MB

レア度 ★★★ 攻撃力 100 ヒット効果 B

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
ー	ー	○	×	×	×	○

- C CT、CS1、BT
- F CT、CS1、BT
- H CT、CS1、BT
- M 店(ウラインターネット4)、CT、CS1、BT
- S ラ(シークレットエリア3)、CT、CS1、BT

チップ使用後、ロックマンが敵の攻撃を受けると手裏剣で反撃。複数の敵にダメージを与える。

攻撃範囲

チップを使うと「？？？？」と表示され、そのあとロックマンが攻撃を受けると、敵めがけて手裏剣を3つ投げる。攻撃目標はランダムで、敵1体に2発以上ヒットすることもある。

No.192 シラハドリ

68MB

レア度 ★★★　攻撃力 100　ヒット効果 B

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	–	O	X	X	X	X

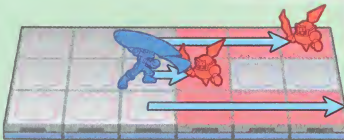
- B CS1、BT
- K CS1、BT
- R CS1、BT
- U CS1、BT
- Y CS1、BT、交(第7話～)

一度だけ敵のソード性能の攻撃を受け流して反撃できる。ヨーヨットのヨーヨーを使った攻撃にも有効。

攻撃範囲

ロックマンがソード性能を持った敵の攻撃を受けると、タテ3パネルぶんの幅の衝撃波を前方に3度飛ばす。衝撃波は貫通しないが、攻撃範囲が広く、1発で100ダメージと強力。

No.193 ナビスカウト

60MB

レア度 ★★★★　攻撃力 –　ヒット効果 –

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	–	X	X	X	X	X

- A CS1、BT
- M 宝(シークレットエリア2)、CS1、BT
- N CS1、BT
- V CS1、BT
- W CS1、BT

通信対戦用のチップ。使用後に相手がナビを呼び出すと、そのナビを寝返らせて攻撃できる。

No.194 バッドメディスン

73MB

レア度 ★★★　攻撃力 –　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	–	X	X	X	X	X

- B CT、CS1、BT、依(第6話～)
- D CT、CS1、BT
- E CT、CS1、BT
- O CT、CS1、BT
- S CT、CS1、BT

通信対戦用のチップ。リカバリー系チップを使おうとした相手に、その回復量の2倍のダメージを与える。

No.195 アタック+10

4MB

レア度 ★　攻撃力 –　ヒット効果 –

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	–	X	X	X	X	X

- ＊ 初、店(秋原スクエア)、CT

攻撃用チップのあとに選ぶと、そのチップの攻撃力が10アップ。2枚以上同時に選ぶことも可能。

No.196 ファイア+30

20MB

レア度 ★★　攻撃力 –　ヒット効果 –

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	–	X	X	X	X	X

- ＊ 宝(おんせんライオンの電脳)、CT、CS1、BT

炎属性の攻撃用チップのあとに選べば、攻撃力を30プラスできる。ヒート属性専用のサポート系チップ。

No.197 アクア+30

21MB

レア度 ★★　攻撃力 –　ヒット効果 –

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	–	X	X	X	X	X

- ＊ CT、CS1、BT、依(第5話～)

アクア属性の攻撃用チップと組み合わせれば、攻撃力が30アップ。ナビチップのバブルマンにも使える。

バッドメディスンが有効な敵

ウイルスでリカバリーを使用するのはトトポール系のみ。自分や仲間のHPが減るとリカバリーを使うので、このときワナを仕掛けていればダメージを与えることができる。

この場合、トトポールではなく、回復した敵がダメージを受ける。

エレキ+30

No.198 ／ 23MB ／ ＊ ヒ、CT、CS1、BT

レア度 ★★　攻撃力 ー　ヒット効果 ー

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
ー	ー	×	×	×	×	×

エレキ属性の攻撃を強化するチップ。属性は合っていても、ウイルス召還系のチップには使えない。

ウッド+30

No.199 ／ 26MB ／ ＊ バ(よかよかエリア1)、CT、CS1、BT

レア度 ★★　攻撃力 ー　ヒット効果 ー

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
ー	ー	×	×	×	×	×

ウッド属性チップの攻撃力が増加。ただし、グリーンロープ系で攻撃力がプラスされるのは1発目のみ。

ナビ+20

No.200 ／ 34MB ／ ＊ バ(ウラインターネット2)、CT、CS1、BT

レア度 ★★　攻撃力 ー　ヒット効果 ー

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
ー	ー	×	×	×	×	×

ナビチップ専用のサポート系チップ。ナビチップのあとに選ぶと、攻撃力がアップする。

メガクラスチップ

ムラマサブレード

74MB ／ M BT

レア度 ★★★★★　攻撃力 0~999　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
ー	ー	○	×	×	×	×

ソード系チップのひとつで、減ったHPぶんが攻撃力になる。上限は999。一発大逆転を狙える。

攻撃範囲

攻撃範囲はロングソードとおなじ目の前とその右の計2パネル。ナビカスにアンダーシャツを組み込んでおけば、残りHP1からの反撃も十分狙うことができるだろう。

パラディンソード

65MB ／ P BT

レア度 ★★★★　攻撃力 180　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
ー	ー	○	×	×	×	×

3パネル奥の敵にも届くソードで攻撃する。威力も大きく、HPの多いボス戦などで活躍してくれる。

攻撃範囲

前方のヨコ3パネルが攻撃範囲。ソード属性の武器なので、障害物の背後にいる敵にも攻撃できる。マヒ効果のあるチップで動きを止めるなどして、確実にダメージを与えたい。

ゼウスハンマー

90MB

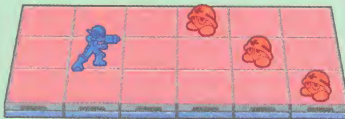
BT、交(第8話～)

レア度 ★★★★★　攻撃力 250　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
ー	ー	X	O	X	X	X

ハンマーを力強く叩きつけ、フィールド全体を激しく揺らす。ロックマン自身もダメージを受ける。

攻撃範囲

ロックマンをふくめたバトルフィールド全体にいるすべてのキャラクターにダメージを与える。すぐにHPを回復できるか、この一撃で敵を全滅させられるときのみ使うように。

プロミネンス

22MB

CS2、BT
＊ヒ

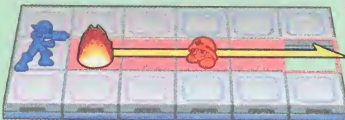
レア度 ★★★　攻撃力 220　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
ー	ー	X	X	O	X	X

ロックマンがヒート属性のときのみ使える。穴に向かって進む炎を発生させ、敵にダメージを与える。

攻撃範囲

ロックマンの前方に穴がある場合のみ攻撃が発動する。チップを使うとロックマンのいるパネルに炎が発生し、穴に向かって1マスずつ伸びていく。炎は敵や障害物を貫通する。

サラマンダー

50MB

ラ(ウラインターネット3)、BT

レア度 ★★★★　攻撃力 300　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
ー	ー	X	X	O	X	X

攻撃力が大幅にアップしたほかは、プロミネンスとおなじ。ヒート属性のときしか使えない。

チカスイミャク

18MB

CS2、BT
＊ヒ

レア度 ★★★　攻撃力 180　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
ー	ー	X	X	O	X	O

アクア専用チップで、目の前の穴に水柱を起こす。吹き出した水はパネルを半壊させながら前進する。

攻撃範囲

目の前の穴から水が噴き出し、1マスずつ右側に伸びていく。水は敵や障害物を貫通しながら進み、通ったパネルを半壊させる。スピードは遅めで、素早い敵を狙うのは難しい。

ダイフンスイ

48MB

ラ(ウラインターネット4)、BT

レア度 ★★★　攻撃力 240　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
ー	ー	X	X	O	X	O

チカスイミャクの強化版チップで、攻撃力が上がっている。パネルアウトとセットでフォルダに入れよう。

ライトニング

30MB

L CS2、BT
＊ ヒ

レア度 ★★★　攻撃力 160　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	X	X	X	X	X

エレキ専用チップ。障害物に雷を落とし、その周囲にいる敵を感電させてダメージを与える。

攻撃範囲

パネル上にあるすべての障害物に雷を落とし、その周囲にいる敵にダメージを与える。敵エリア全体を攻撃するために、障害物は敵エリアの中央のパネルにセットしよう。

サンダーボルト

52MB

T ラ(ウラインターネット6)、BT

レア度 ★★★　攻撃力 210　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	X	X	X	X	X

ライトニングが強化され、攻撃力アップ。ストーンキューブやプリズムとあわせて使うといい。

ガイアソード

28MB

G CS2、BT
＊ ヒ

レア度 ★★★　攻撃力 100　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	O	X	X	X	X

ウッド専用チップ。あとに選んだすべてのチップの攻撃力が加算される。基本の攻撃力は100。

攻撃範囲

攻撃範囲はワイドソードとおなじ、目の前のタテ3パネル。同種類のチップコードを用意することによって、最多で4枚までのチップの攻撃力を加えることができる。

ガイアブレード

55MB

G ラ(ウラインターネット7)、BT

レア度 ★★★★　攻撃力 100　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	O	X	X	X	X

ガイアソードとおなじウッド専用のソード系チップで、あとに選んだチップの攻撃力を吸収する。

攻撃範囲

目の前のヨコ2パネルが攻撃範囲で、ほかのチップの攻撃力を吸収する能力はガイアソードとおなじ。攻撃力の表示がないチップをあとに選ぶと、そのチップは消えるので注意。

最強のバトルチップ

ガイアソード(ブレード)のあとに、攻撃力230を越えるチップを4枚選べば、最終的な攻撃力はなんと1000を越える。あまり使う機会は少ないが、狙ってみるのもいいかも。

これぞ最強！ 必要なチップがそろったら、ぜひ試してみよう。

リュウセイグン

86MB

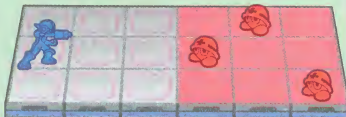
R 店(シークレットエリア2)、BT

レア度 ★★★★　攻撃力 40　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
—	—	X	X	X	X	O

敵エリアに無数の流星を落とす。流星1個が40ダメージで、攻撃が終わるまで相手はなにもできない。

攻撃範囲

チップを使うと時間が止まり、敵エリア内に30個の流星が降りそそぐ。流星は敵エリアに同数落ちるため、相手側のパネルを奪えば、敵1体に何ヒットもさせることが可能。

オジゾウサン

82MB

O 宝(ウラインターネット7)、BT

レア度 ★★★★★　攻撃力 200　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
10	—	X	O	X	O	O

目の前にオジゾウサンを置く。オジゾウサンを壊した者は、天罰として200のダメージを受ける。

攻撃範囲

敵が先に壊した場合、すべての敵がダメージを受ける。ロックマンの攻撃も当たるので、敵より早く壊してしまわないように。敵の攻撃が当たりやすい場所に設置しよう。

ポイズンアヌビス

90MB

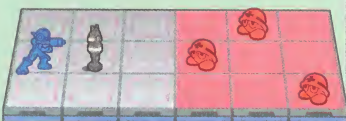
A バ(ウラインターネット2)、BT

レア度 ★★★★★　攻撃力 ?　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
50	—	X	O	X	O	X

敵エリア全体に毒を発生させるアヌビス像を設置し、相手のHPをどんどん減らしていく。

攻撃範囲

目の前に置かれたアヌビス像が、敵エリア全体を毒で攻撃。毒は敵のHPを徐々に減らし、ガード状態の敵にもダメージを与える。攻撃はアヌビス像が壊されるまで続く。

ゴッドストーン

66MB

S 店(ビーチスクエア)、BT

レア度 ★★★★　攻撃力 150　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
—	—	X	O	X	X	X

目の前の全壊パネルにゴッドストーンを呼び出し、敵エリアに岩を落とす。岩の落下する場所はランダム。

攻撃範囲

目の前の全壊パネルにゴッドストーン本体、その上下に両手が出現。地面を叩き、3回にわけて9個の岩を落とす。両手の出現場所にパネルがないと攻撃は発動しないので注意。

オールドウッド

W ヒ、BT

レア度	攻撃力	ヒット効果
★★★★	100	B

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	X	X	X	X	X

オールドウッドを召喚し、敵エリア全体を串刺し攻撃。草むらパネル1枚につき攻撃力が20増加する。

攻撃範囲

目の前の穴にオールドウッドが現われ、敵エリアの全パネルを木の杭で攻撃する。クサムラステージを使っておけば、敵1体に400以上のダメージを与えることも可能。

ジェラシー

J 宝OL(へんしゅうきざいの電脳)、BT

レア度	攻撃力	ヒット効果
★★★	100	C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	X	O	X	O	O

相手がチップを持っている場合、すべて奪ったうえ1枚につき100ダメージを与える。通信対戦で有効だ。

攻撃範囲

チップを持つ敵が1体でもいる場合、すべての敵が攻撃対象になる。与えるダメージは所持チップがもっとも多い敵が基準になり、その枚数×100ダメージを与える。

ポルターガイスト

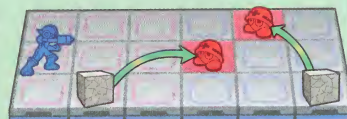
G BT、クリア後にびょういんのちかしつにいる幽霊よりもらえる

レア度	攻撃力	ヒット効果
★★★★★	150	C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	X	O	X	X	X

フィールド上の障害物を浮かせ、そのまま敵にぶつけてダメージを与える。障害物ひとつで150ダメージ。

攻撃範囲

チップを使うと、フィールドにあるすべての障害物が浮き上がり、敵めがけて飛んでいく。どの敵が狙われるかは、ランダムで決まる。障害物の多い戦闘エリアでは効果絶大だ。

ドリームオーラ

D ドリームビット、ドリームメラル、ドリームラピア、ドリームボルト、ドリームモス、BT

レア度	攻撃力	ヒット効果
★★★★	‐	‐

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	X	X	X	X	X

ダメージ200未満の攻撃を無効化するオーラでロックマンを守る。オーラは一定時間で消滅する。

フルカスタム

* 店(ウラスクエア)、BT

レア度	攻撃力	ヒット効果
★★★	‐	‐

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	X	X	X	X	X

一瞬でカスタムゲージが満タンになる。間を置かずにチップ攻撃をくり出したいときに便利。

アタック+30

50 MB

＊ 店(シークレットエリア2)、BT

レア度 ★★★　攻撃力 -　ヒット効果 -

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	x	x	x	x	x

攻撃用チップのあとに選ぶと、そのチップの攻撃力が30アップする。ナビチップにも使用可能。

ナビ+40

60 MB

＊ BT、クイズ(クリア後)

レア度 ★★★　攻撃力 -　ヒット効果 -

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	x	x	x	x	x

ナビチップのあとに選ぶと、攻撃力が40プラス。ブラザースタイルのときにフォルダに入れたい1枚。

ロール

10 MB

R CS2、BT

レア度 ★★★　攻撃力 20　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	x	x	x	x	x

ロールが現われ、いちばん手前にいる敵1体を攻撃したあと、ロックマンのHPを30回復してくれる。

攻撃範囲

攻撃対象は、いちばん手前にいる敵1体。ロールは敵の目の前に移動し、攻撃を当てたあと、ロックマンのHPを回復させる。ただし、障害物があるパネルには移動できない。

ロールV2

22 MB

R CS2、BT

レア度 ★★★★　攻撃力 30　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	x	x	x	x	x

ロールの強化版チップ。敵に与えるダメージがすこしだけアップして、HPの回復量が50になっている。

ロールV3

34 MB

R BT

レア度 ★★★★★　攻撃力 40　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	x	x	x	x	x

ロールV2がさらに強化されている、攻撃&回復用ナビチップ。ロックマンのHPを80回復してくれる。

ガッツマン

15 MB

G ガッツマン、ガッツマンV3、CS2、BT

レア度 ★★★　攻撃力 50　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	x	x	o	x	o

ガッツマンが地面を叩いて衝撃波を起こし、前方を攻撃する。衝撃波は貫通し、パネルを半壊させる。

攻撃範囲

ロックマンがいる場所にガッツマンが現われ、衝撃波で前方のヨコ3列を攻撃する。衝撃波はダメージを与えるだけでなく、パネルを半壊させ、敵の移動を封じることもできる。

ガッツマンV2

41 MB

G ガッツマンV2、ガッツマンV3、CS2、BT

レア度 ★★★★　攻撃力 70　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	X	X	O	X	O

衝撃波の威力が増し、攻撃力アップ。最前列で使えば、敵エリアのパネルだけを半壊状態にできる。

ガッツマンV3

57 MB

G ガッツマンV3、BT

レア度 ★★★★★　攻撃力 90　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	X	X	O	X	O

攻撃力のみアップしたガッツマン。地面を動き回る敵に対して使えば、移動を封じることもできる。

ガッツマンV4

63 MB

G ガッツマンV3※2、BT

レア度 ★★★★★　攻撃力 100　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	X	X	O	X	O

ガッツマンがさらにパワーアップ。前方のヨコ3列に衝撃波を飛ばし、ヒットした敵に100ダメージ。

ブルース

68 MB

B ブルース、ブルースV3、BT

レア度 ★★★　攻撃力 160　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	O	X	X	X	X

ブルースが登場し、すべての敵にソード攻撃を行なう。攻撃力が高く、信頼して使える数少ないチップだ。

攻撃範囲

ブルースは敵の左側のパネルに移動し、1体ずつソードで斬りつけてまわる。そのため、移動する位置に障害物や全壊パネルがあるときは敵を攻撃することはできないので注意。

ブルースV2

76 MB

B ブルースV2、ブルースV3、BT

レア度 ★★★★　攻撃力 180　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	O	X	X	X	X

ブルースの強化版チップ。攻撃力が上がったほかはおなじ。敵の位置を確認してから使うように。

ブルースV3

82 MB

B ブルースV3、BT

レア度 ★★★★★　攻撃力 200　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	O	X	X	X	X

ブルースがさらにパワーアップして、攻撃力が200に。ジゴク島にいる炎山を倒して手に入れよう。

ブルースV4

90 MB

B ブルースV3※2、BT

レア度 ★★★★★　攻撃力 220　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	O	X	X	X	X

ブルースV3の強化版チップ。ブルースを呼び出すまえに、ジャマな障害物を取り除いておくといい。

フラッシュマン

39 MB

レア度 ★★★　攻撃力 50　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	マ(小)	×	○	×	○	×

F フラッシュマンV2、フラッシュマンV3、CS2、BT

フラッシュマンが現われ、すべての敵にフラッシュ攻撃。電気属性のダメージを与えたのち、マヒさせる。

攻撃範囲

フラッシュマンが現われて閃光を放ち、フィールド上の敵すべてにダメージを与える。敵はマヒ状態になり、しばらくのあいだ動けなくなる。そのスキにつぎの攻撃をくり出そう。

フラッシュマンV2

59 MB

レア度 ★★★★　攻撃力 70　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	マ(中)	×	○	×	○	×

F フラッシュマンV3、CS2、BT

フラッシュ攻撃の威力が上がり、敵1体に与えるダメージが70に。相手をマヒさせる時間も延びている。

フラッシュマンV3

69 MB

レア度 ★★★★★　攻撃力 90　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	マ(大)	×	○	×	○	×

F フラッシュマンV3、BT

フラッシュマンV2の強化版。攻撃力がアップし、マヒさせている時間がV2より長くなっている。

フラッシュマンV4

79 MB

レア度 ★★★★★　攻撃力 120　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	マ(大)	×	○	×	○	×

F フラッシュマンV3[※2]、BT

フラッシュマンV3がより強化された。マヒさせている時間はV3と変わらず、攻撃力のみがアップ。

ビーストマン

38 MB

レア度 ★★★　攻撃力 40　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	○	×	○	×	×

B ビーストマンV2、ビーストマンV3、CS2、BT

ビーストマンが現われ、3マス前方を集中攻撃。ツメやキバを飛ばし、3ヒットで計120ダメージ与える。

攻撃範囲

ビートマンは、敵エリアの3方向からツメとキバを飛ばして攻撃する。ツメ、キバともに貫通効果を持ち、3マス右側にいる敵にはすべての攻撃がヒットし、120ダメージを与える。

ビーストマンV2

60 MB

レア度 ★★★★　攻撃力 50　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	○	×	○	×	×

B ビーストマンV3、CS2、BT

ビーストマンの強化版ナビチップ。1ヒットあたりのダメージ量がアップしている。

★ ビーストマンV3

68MB

B ビーストマンV3、BT

レア度 ★★★★★　攻撃力 60　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
—	—	O	X	O	X	X

ビーストマンがより強化されている。なるべく多くの敵に当てるため、相手の位置を見て使おう。

★ ビーストマンV4

76MB

B ビーストマンV3※2、BT

レア度 ★★★★★　攻撃力 70　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
—	—	O	X	O	X	X

ビーストマンV3がより強化された。ビーストマンのツメとキバは、ソード性能を持っている。

★ バブルマン

50MB

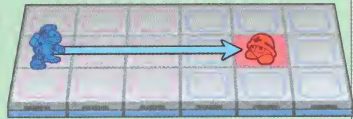
B バブルマンV2、バブルマンV3、CS2、BT

レア度 ★★★　攻撃力 20　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
—	—	X	X	X	X	X

バブルマンが登場し、前方ヨコ1列にアクアシュートを連射。敵1体に最高で6ヒット、120ダメージ与える。

攻撃範囲

ロックマンがいる場所にバブルマンが登場し、前方にアクアシュートを連射する。攻撃は貫通しないが、正面の敵につぎつぎと命中し、複数ヒットで大きなダメージを与える。

★ バブルマンV2

62MB

B バブルマンV3、CS2、BT

レア度 ★★★★　攻撃力 20　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
—	—	X	X	X	X	X

バブルマンの強化版チップ。攻撃力は変わらず、アクアシュートを7連射できるようになった。

★ バブルマンV3

74MB

B バブルマンV3、BT

レア度 ★★★★★　攻撃力 20　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
—	—	X	X	X	X	X

バブルマンがアクアシュートを8連射する。炎属性の相手には1ヒットで40ダメージを与える。

★ バブルマンV4

80MB

B バブルマンV3※2、BT

レア度 ★★★★★　攻撃力 20　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
—	—	X	X	X	X	X

バブルマンV3がより強化されている。攻撃回数がさらに1回増え、9発のアクアシュートを前方に放つ。

ナビチップを使うと……

画面が暗転してネットナビが登場すると、バトルフィールドの時間がストップする。攻撃が終わるまで敵は動かないため、よけられることがなく、確実にダメージを与えられる。

チップを使ったあとは、ネットナビの攻撃が終わるまで動けない。

デザートマン

38MB

▶ デザートマンV2、デザートマンV3、CS2、BT

レア度 ★★★　攻撃力 120　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
ー	ー	×	×	○	×	×

デザートマンが現わ(あら)れ、大(おお)きな両(りょう)ウデを前(ぜん)に飛(と)ばして攻撃(こうげき)する。ウデが通(とお)ったあとはサンドパネルになる。

攻撃範囲

デザートマンの本体(ほんたい)がロックマンの位置(いち)に、左右(さゆう)のウデがその上下(うえした)ナナメ右側(みぎがわ)に登場(とうじょう)。ウデの出現位置(しゅつげんいち)が全壊(ぜんかい)パネルでないよう注意(ちゅうい)すること。敵(てき)や障害物(しょうがいぶつ)を貫通(かんつう)するので安心(あんしん)だ。

デザートマンV2

52MB

▶ デザートマンV3、CS2、BT

レア度 ★★★★　攻撃力 140　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
ー	ー	×	×	○	×	×

デザートマンの強化版(きょうかばん)。ウデの攻撃中(こうげきちゅう)は障害物(しょうがいぶつ)のほか、全壊(ぜんかい)パネルがあっても消(き)えることはない。

デザートマンV3

64MB

▶ デザートマンV3、BT

レア度 ★★★★★　攻撃力 160　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
ー	ー	×	×	○	×	×

デザートマンがさらに強化(きょうか)され、攻撃力(こうげきりょく)がアップしている。敵(てき)が上下(じょうげ)の列(れつ)に集(あつ)まったときを狙(ねら)って使(つか)おう。

デザートマンV4

72MB

▶ デザートマンV3※2、BT

レア度 ★★★★★　攻撃力 180　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
ー	ー	×	×	○	×	×

デザートマンV3がより強化(きょうか)されている。残(のこ)ったサンドパネルは、トップウを使(つか)って攻撃(こうげき)しよう。

プラントマン

60MB

▶ プラントマンV2、プラントマンV3、CS2、BT

レア度 ★★★　攻撃力 20　ヒット効果 B

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
ー	ツ(小)	×	○	×	×	○

プラントマンが登場(とうじょう)し、敵(てき)エリアにいるものにツタとしめつけの複合攻撃(ふくごうこうげき)。計(けい)150ダメージを与(あた)える。

攻撃範囲

表示(ひょうじ)されている30ダメージのツタ攻撃(こうげき)を3回(かい)行(おこ)なったあと、その後(ご)30ダメージのしめつけを2回行(かいおこ)なう。V2、V3になるとツタ攻撃(こうげき)の威(い)力(りょく)が増(ま)し、しめつけ攻撃(こうげき)の回数(かいすう)が増(ふ)えていく。

プラントマンV2

65MB

▶ プラントマンV3、CS2、BT

レア度 ★★★★　攻撃力 30　ヒット効果 B

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
ー	ツ(中)	×	○	×	×	○

プラントマンの強化版(きょうかばん)チップ。ツタ攻撃(こうげき)としめつけ(どちらも攻撃力(こうげきりょく)30)を3回(かい)ずつヒットさせる。

プラントマンV3

70MB

レア度 ★★★★★　攻撃力 40　ヒット効果 B

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	ツ(大)	X	O	X	X	O

P プラントマンV3、BT

プラントマンV2をより強化している。ツタ攻撃の威力が増し、しめつける回数が4回になっている。

プラントマンV4

75MB

レア度 ★★★★★　攻撃力 50　ヒット効果 B

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	ツ(大)	X	O	X	X	O

P プラントマンV3※2、BT

プラントマンV3の強化版。ツタ攻撃を3ヒット、しめつけを4回与える。木属性は、最初のツタ攻撃だけだ。

フレイムマン

32MB

レア度 ★★★　攻撃力 120　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対インビジ
−	−	X	X	O	X	X

F フレイムマンV2、フレイムマンV3、CS2、BT

フレイムマンが登場し、前方に火炎放射。炎は上下に操れるので、正面の敵以外にも有効だ。

攻撃範囲

炎は右側に1パネルずつゆっくりと伸びていき、敵や障害物にぶつかったとしても貫通しながら進んでいく。＋字ボタンの上下である程度炎の進路を操作できる。

フレイムマンV2

52MB

レア度 ★★★★　攻撃力 150　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	X	X	O	X	X

F フレイムマンV3、CS2、BT

フレイムマンの強化版ナビチップ。炎の威力が増し、触れた敵に150ダメージ与える。

フレイムマンV3

62MB

レア度 ★★★★★　攻撃力 180　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	X	X	O	X	X

F フレイムマンV3、BT

フレイムマンから発射される炎の攻撃力がさらにアップ。炎は前に全壊パネルがあると途切れるので注意。

フレイムマンV4

72MB

レア度 ★★★★★　攻撃力 210　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
−	−	X	X	O	X	X

F フレイムマンV3※2、BT

フレイムマンV3がより強化され、攻撃力が上がっている。複数の敵に当てるには、ヨコに並んだときに使うといい。

チップを使い切ると……

1回のバトルで使用できるチップの数は、フォルダに入れている30枚だけ。すべて使ってしまうと、そのバトルはロックバスターだけで戦い抜かなければならないぞ。

長期戦になりがちなナビ戦ではとくに注意。攻撃は確実に当てよう。

ドリルマン

66MB

▶ ドリルマンV2、ドリルマンV3、CS2、BT

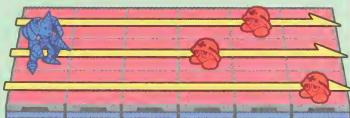
レア度 ★★★　攻撃力 70　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	–	X	O	O	X	O

ドリルマンが現われ、ヨコからや下から3種類の攻撃を行なう。モモグロンなど、ユカシタ中の敵にも有効だ。

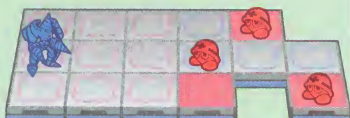
攻撃範囲

第1段階

画面左端から各列にドリルが飛んできて、ヨコ3列を貫通攻撃する。ドリルはブレイク効果を持ち、敵のガードを破壊できる。

第2段階

敵エリアの下からドリルが現われ、ランダムで3パネルを攻撃。敵がいるパネルは半壊し、なにもないパネルには穴が開く。

第3段階

最後に、敵エリアに3つの岩が落下し、ランダムで3パネルを攻撃する。落下地点に敵がいれば、ダメージを与えることができる。

ドリルマンV2

70MB

▶ ドリルマンV3、CS2、BT

レア度 ★★★★　攻撃力 90　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	–	X	O	O	X	O

ドリルマンがパワーアップし、1ヒットのダメージが増えている。攻撃方法の順番は変わらない。

ドリルマンV3

74MB

▶ ドリルマンV3、BT

レア度 ★★★★★　攻撃力 110　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	–	X	O	O	X	O

ドリルマンがさらにパワーアップ。パネルを奪って敵エリアを狭めれば、攻撃が当たりやすくなる。

ドリルマンV4

78MB

▶ ドリルマンV3*2、BT

レア度 ★★★★★　攻撃力 130　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
–	–	X	O	O	X	O

攻撃力が上がったほかは変化なし。3種類の攻撃がすべてヒットすれば、390ダメージ与えられる。

フォルダについて その1

新しいエリアに進むまえには、そこにどんな敵が出現するかを本書で調べてフォルダを編成しよう。通信対戦に限らず、相手に合わせてフォルダを変えることは重要だ。

ネットナビと戦うまえには、有効な属性のチップを多く用意したい。

メタルマン

M メタルマン、メタルマンV3、CS2、BT

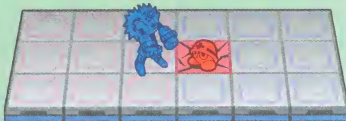
40MB

レア度 ★★★　攻撃力 100　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	×	○	×	×	○

メタルマンが出現し、目の前のパネルに鋼鉄のパンチ！　敵にはダメージを与え、パネルを半壊させる。

攻撃範囲

下で紹介しているコマンドを使わなければ、メタルマンは目の前の1パネルを攻撃する。敵がいる場合はパネルを半壊させ、なにもいないパネルだと全壊させる。

コマンド入力で変化　メタルマンを動かす

メタルマンがコブシを振り上げるまでのあいだに、Aボタンを押しながら+字ボタンを動かすことでメタルマンを移動させることができる。すばやく+字ボタンを入力すれば2マス以上の移動もできるので、自エリアのいちばんうしろから敵エリアの最後列を攻撃することも可能。敵がいるパネル以外なら、どこにでも動かすことができるぞ。

メタルマンを移動させるだけで、障害物が破壊できる。

メタルマンV2

M メタルマンV2、メタルマンV3、CS2、BT

60MB

レア度 ★★★★　攻撃力 130　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	×	○	×	×	○

メタルマンの強化版チップ。パンチはブレイク性能を持つので、ガード状態の敵もうち砕ける。

メタルマンV3

M メタルマンV3、BT

70MB

レア度 ★★★★★　攻撃力 160　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	×	○	×	×	○

メタルマンV2がより強化されているナビチップ。パンチの破壊力がさらにアップしている。

メタルマンV4

M メタルマンV3※2、BT

80MB

レア度 ★★★★★　攻撃力 190　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	×	○	×	×	○

メタルマンV3の強化版で、パンチ1発の攻撃力が190にアップ。一発の攻撃力の高さが魅力。

フォルダについて その2

一度に多くのチップを選択するためにも、チップはなるべく＊か同コードでまとめたい。そうすれば、スイコミ→ワイドソードのような連続技も決めやすくなるのだ。

複数のチップを同時に選択することで、デリート時間も短縮できる。

キングマン

36MB

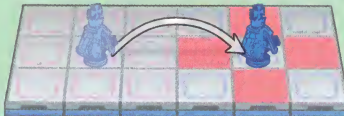
K キングマンV2、キングマンV3、CS2、BT

レア度 ★★★　攻撃力 140　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	×	×	×	×	×

キングマンが敵エリアへジャンプし、着地の衝撃で落下地点の上下左右の敵にダメージを与える。

攻撃範囲

キングマンの出現位置はロックマンがいた場所。そこから3マス前方へジャンプするのだが、着地点のパネルに敵や障害物があると、キングマンはなにもせず消えてしまう。

キングマンV2

48MB

K キングマンV3、CS2、BT

レア度 ★★★★　攻撃力 170　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	×	×	×	×	×

キングマンの強化版。攻撃力は上がっているが、キングマンがジャンプする距離や攻撃範囲は変わらない。

キングマンV3

60MB

K キングマンV3、BT

レア度 ★★★★★　攻撃力 200　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	×	×	×	×	×

キングマンがさらに強化され、攻撃力が200になっている。敵をうまく誘導してチップを使おう。

キングマンV4

72MB

K キングマンV3※2、BT

レア度 ★★★★★　攻撃力 240　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	×	×	×	×	×

攻撃力がキングマンV3よりさらに上がり240に。トップクラスの一撃のダメージ量を誇る。

ミストマン

68MB

M ミストマンV2、ミストマンV3

レア度 ★★★　攻撃力 90　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	×	×	×	×	×

敵の前後にマジンが現われてパンチで攻撃。敵の前後に障害物があると攻撃力が半減するので注意。

攻撃範囲

ロックマンのいた位置にランプが、敵の前後にマジンが出現する。マジンは敵エリア内のあいているパネルにしか現われないので、敵の位置を確認してチップを使うこと。

ミストマンV2

71MB

M ミストマンV3

レア度 ★★★★　攻撃力 110　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	×	×	×	×	×

マジンのパンチ1発で与えるダメージがアップ。敵の前後のパネルがあくのを待ってからチップを使おう。

ミストマンV3　74MB

M ミストマンV3

レア度 ★★★★★　攻撃力 130　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
ー	ー	X	X	X	X	X

ミストマンV2の強化版チップで、パンチ1発の威力がさらに大きくなっている。

ミストマンV4　77MB

M ミストマンV3※2

レア度 ★★★★★　攻撃力 150　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
ー	ー	X	X	X	X	X

ミストマンV3の強化版。敵の前後にマジンを2体出現させれば、300ダメージ与えることができる。

ダークマン　72MB

D ダークマンV2、ダークマンV3、BT

レア度 ★★★　攻撃力 30　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
ー	ー	X	X	X	X	X

ダークマンが敵エリアの上端に3つの洞窟を出現させ、そこから計16匹のコウモリを出して敵にぶつける。

攻撃範囲

チップを使うと敵エリアの上端3カ所に洞窟が出現し、中からコウモリが飛び出してくる。コウモリはまっすぐ下に移動し、途中で敵や障害物にぶつかると30ダメージ与えて消滅する。コウモリの総数は種類によって決まっているが、どの列から何匹コウモリが現われるかはまったくのランダムだ。攻撃後は、ロックマンの目の前にムラサキ色のダークホールが出現する。これは"闇のチップ"を使うときに必要となるカギなのだ。

敵エリアを狭めれば、1列に出るコウモリの数が増える。

ダークマンV2　76MB

D ダークマンV3、BT

レア度 ★★★★　攻撃力 30　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
ー	ー	X	X	X	X	X

コウモリ1匹あたりのダメージは変わらず、洞窟から出てくる数が18匹に増加している。

ダークマンV3　80MB

D ダークマンV3、BT

レア度 ★★★★★　攻撃力 30　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
ー	ー	X	X	X	X	X

コウモリの数が20匹に増えている。敵エリアを狭くすれば、敵1体に多くのコウモリが当たりやすくなる。

ダークマンV4　84MB

D ダークマンV3※2、BT

レア度 ★★★★★　攻撃力 30　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
ー	ー	X	X	X	X	X

出現するコウモリがさらに増え、22匹になっている。ダークホールが消えるまえに、闇のチップを使え！

ヤマトマン

82MB

▼ ヤマトマンV2、ヤマトマンV3、BT

レア度 ★★★　攻撃力 40　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	○	×	×	×	×

ヤマトマンが現われ、前方を槍で連続攻撃する。2マス前の敵には4ヒットで160ダメージ。

攻撃範囲

第1段階

まずはスピアで2マス前方のタテ1列を攻撃。目の前に障害物があってもスピアは貫通し、敵に3ヒットぶんのダメージを与える。

第2段階

第1段階のあと、さらにスピアで2マス前方のヨコ3パネルを攻撃する。この攻撃も貫通するので、障害物の奥の敵にもダメージ。

ヤマトマンV2

85MB

▼ ヤマトマンV3、BT

レア度 ★★★★　攻撃力 45　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	○	×	×	×	×

ヤマトマンの強化版。攻撃範囲は変わらず、1ヒットあたりのダメージが増加。敵がうまく並んだ瞬間を狙おう。

ヤマトマンV3

88MB

▼ ヤマトマンV3、BT

レア度 ★★★★★　攻撃力 50　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	○	×	×	×	×

ヤマトマンV2の強化版で、槍1発のダメージが50にアップ。最初のタテ列を当てれば、HPを大きく減らせるぞ。

ヤマトマンV4

91MB

▼ ヤマトマンV3※2、BT

レア度 ★★★★★　攻撃力 55　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	○	×	×	×	×

ヤマトマンがさらにパワーアップ。槍の威力が上がり、1ヒットで55ダメージ与えられる。

ギガクラスチップ

ナビリサイクル

50MB

＊ バ(ウラインターネット2)

レア度 ★★★★★　攻撃力 ―　ヒット効果 ―

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	×	×	×	×	×

そのバトルで最後に召喚したネットナビを再度呼び出し、もう一度おなじ攻撃をすることができる。

フォルテ

98 MB

× フォルテGS

レア度 ★★★★★ 攻撃力 90 ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	×	×	×	×	×

ダークホールが開いたときしか使えない、闇のチップ。フォルテを呼び出しエアバーストで攻撃する。

攻撃範囲

フォルテはエアバーストを右側のすべての列に合計20発以上発射する。エアバースト1発のダメージは90。敵や障害物に当たると消えるが、全壊パネルは通過する。

セレナード

S タイムアタックモードをクリアする

レア度 ★★★★★ 攻撃力 100 ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
―	―	×	×	×	×	○

フォルテとおなじ、闇のチップのひとつ。セレナードが現われ、ホーリーパワーで敵エリア全体を攻撃。

攻撃範囲

1ヒット100ダメージの攻撃を敵エリア全体に何発も放ち、何枚かのパネルを半壊させる。1パネルにつき2～3発ヒットするため、すべての敵に大ダメージを与えることが可能。

闇のチップを発動させるには

"闇のチップ"であるフォルテとセレナードは、そのままでは使用しても攻撃は発動しない。闇の世界に通じているという"ダークホール"が開いていないと、フォルテやセレナードが登場しないのだ。ダークホールを出現させる方法はふたつ。まず、スタンダードチップのダークホールを使うと、ロックマンの目の前に闇の穴が現われる。また、ナビチップでダークマンを呼び出すと、攻撃終了後にダークホールがパネル上に残る。あとは下の写真で解説しているように、ダークホールが開いているあいだに闇のチップを使えばOK。フォルテやセレナードの強力な攻撃が炸裂し、敵を一掃できるぞ。

ダークホールを発生させるチップ

ダークホール
ダークマン
ダークマンV2
ダークマンV3
ダークマンV4

ダークホールがなければ効果のないチップ

フォルテ
セレナード

ダークホールかダークマンを使うと穴が出現。場所はどこでもいいが、穴がないと闇のチップは使えない。

約5秒ほど経過すると、穴が大きく開く。すぐに閉じてしまうので、そのまえに闇のチップを使うのだ。

穴が開いているあいだのみ、フォルテ(セレナード)が登場する。発動に手間はかかるが、破壊力はバツグンだ。

プログラムアドバンス

数種類のチップを特定の組み合わせ・順番で選ぶと、より強力な効果を発揮する。これがプログラムアドバンス（以下P.A）だ。P.Aが発動する組み合わせは、おなじコード（A・A・Aなど）でそろえるか、連番コード（A・B・C）でそろえるかの2種類がある。そのうちおなじコードの場合はすべて＊で代用してもよいが、連番コードの場合は、＊をひとつしか代用できないので注意しよう。

ここから、30種類のP.Aの効果と、発動条件であるチップの組み合わせを紹介しよう。一度P.Aを発動させれば、データライブラリの“P.Aメモ”にその技が登録されるようになる。P.Aメモのコンプリートを目指すのもいいだろう。

ゼータキャノン1

攻撃力 40　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
-	-	×	×	×	×	×

5秒間、キャノンを何発も撃てる。そのあいだロックマンはインビジブル状態で、1発の攻撃力は40。

組み合わせ

キャノンA・B・C
キャノンB・C・D
キャノンC・D・E

ゼータキャノン2

攻撃力 60　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
-	-	×	×	×	×	×

5秒間ハイキャノンが撃ち放題で、1発の攻撃力は60。この時間はゼータキャノンと同様、インビジブル状態。

組み合わせ

ハイキャノンH・I・J
ハイキャノンI・J・K
ハイキャノンJ・K・L

ゼータキャノン3

攻撃力 80　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
-	-	×	×	×	×	×

5秒間インビジブル状態となり、そのあいだ1発の攻撃力が80のメガキャノンを何発でも撃てるようになる。

組み合わせ

メガキャノンO・P・Q
メガキャノンP・Q・R
メガキャノンQ・R・S

ゼータパンチ

攻撃力 80　ヒット効果 D

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
-	-	×	×	×	×	×

5秒間、インビジブル状態となり、ガッツパンチが何回でも使える。コマンド技も使用可能。

組み合わせ

ガッツパンチB・C・D
ガッツパンチC・D・E
ガッツパンチD・E・F

ゼータストレート

攻撃力 **100**　ヒット効果 **D**

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
-	-	×	×	×	×	×

5秒間、ガッツストレートを使い放題。そのあいだインビジブル状態で、コマンド技も使用可能。

組み合わせ

ガッツストレートO・P・Q
ガッツストレートP・Q・R
ガッツストレートQ・R・S

ゼータインパクト

攻撃力 **160**　ヒット効果 **D**

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
-	マ(小)	×	×	×	×	×

5秒間、ガッツインパクトを何発でも使える。そのあいだロックマンはインビジブル状態で、1発の攻撃力は160。

組み合わせ

ガッツインパクトG・H・I
ガッツインパクトH・I・J
ガッツインパクトI・J・K

ゼータバリアブル

攻撃力 **160**　ヒット効果 **C**

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
-	-	○	×	×	×	×

5秒間インビジブル状態となり、攻撃力160のバリアブルソードが何度も使える。7種類のコマンド技も使用可能。

組み合わせ

バリアブルソードB・C・D
バリアブルソードC・D・E
バリアブルソードD・E・F

ゼータヨーヨー1

攻撃力 **40**　ヒット効果 **B**

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
-	-	○	×	○	×	×

5秒間、ヨーヨー1が何回も使える。1ヒットの攻撃力は40。そのあいだはインビジブル状態となる。

組み合わせ

ヨーヨー1C・D・E
ヨーヨー1D・E・F
ヨーヨー1E・F・G

ゼータヨーヨー2

攻撃力 **50**　ヒット効果 **B**

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
-	-	○	×	○	×	×

5秒間インビジブル状態となって、ヨーヨー2が使い放題となる。1ヒットの攻撃力は50。

組み合わせ

ヨーヨー2H・I・J
ヨーヨー2I・J・K
ヨーヨー2J・K・L

ゼータヨーヨー3

攻撃力 **60**　ヒット効果 **B**

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
-	-	○	×	○	×	×

5秒間、ヨーヨー3が何回でも使える。1ヒットの攻撃力は60。そのあいだロックマンはインビジブル状態。

組み合わせ

ヨーヨー3M・N・O
ヨーヨー3N・O・P
ヨーヨー3O・P・Q

ゼータフミコミ1

攻撃力 130　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
-	-	o	x	x	x	x

5秒間インビジブル状態となり、1発の攻撃力が130のフミコミザンが何回でも使えるようになる。

組み合わせ

フミコミザンL・M・N
フミコミザンM・N・O
フミコミザンN・O・P

ゼータフミコミ2

攻撃力 130　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
-	-	o	x	x	x	x

5秒間、フミコミクロスを何回でも使える。そのあいだロックマンはインビジブル状態で、1発の攻撃力は130。

組み合わせ

フミコミクロスP・Q・R
フミコミクロスQ・R・S
フミコミクロスR・S・T

バブルスプレッド

攻撃力 300　ヒット効果 A

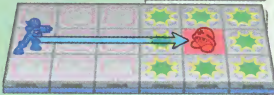
耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
-	-	x	x	x	x	x

水属性を持つスプレッドガンで、広範囲に泡の誘爆を発生させる。攻撃力はショット、誘爆ともに300。

組み合わせ

バブルショットC・D・E
バブルブイD・E・F
バブルサイドE・F・G
バブルショットE・バブルブイE・バブルサイドE

攻撃範囲

攻撃範囲はロックマンの前方、ヨコ1列。敵や障害物に命中すると、隣接するすべてのパネル上に泡の誘爆が発生する。炎属性の敵が多いエリアで発動させたい。

ヒートスプレッド

攻撃力 300　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
-	-	x	x	x	x	x

炎属性のスプレッドガン。最大で8パネルに誘爆を起こす爆風を発生させる。攻撃力はショット、誘爆ともに300。

組み合わせ

ヒートショットH・I・J
ヒートブイI・J・K
ヒートサイドJ・K・L
ヒートショットJ・ヒートブイJ・ヒートサイドJ

ハイパーバースト

攻撃力 100　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
-	-	x	x	x	x	x

広範囲に誘爆を起こすショットを放つ。ショット、誘爆とも攻撃力は100で、誘爆は敵1体に2～5回ヒットする。

組み合わせ

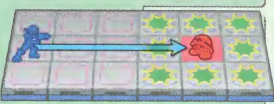
スプレッドガンM・N・O
スプレッドガンN・O・P
スプレッドガンO・P・Q

攻撃範囲

攻撃範囲はロックマンの前方、ヨコ1列。ショットが命中すると周囲に誘爆が発生し、パネル上で何度か爆発をくり返す。巻きこまれた敵にも200以上のダメージを与える。

ドリームソード

攻撃力 400　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
-	-	O	X	X	X	X

巨大なソードで目の前を斬りつける。攻撃力は400。威力が大きいわりには発動させやすく、使い勝手がいい。

組み合わせ

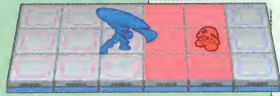
ソードE・ワイドソードE・ロングソードE
ソードL・ワイドソードL・ロングソードL
ソードY・ワイドソードY・ロングソードY

攻撃範囲

ロックマンの前方、ヨコ2パネル×タテ3パネルが攻撃範囲。中央のラインで発動させれば、計6パネルを同時に攻撃できる。敵を近くにおびきよせ、確実にヒットさせよう。

エレメントソード

攻撃力 150　ヒット効果 B

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
-	混乱(小)	O	X	X	X	X

炎・水・電気・木の4つの属性の剣で攻撃する。1ヒットの攻撃力は150で、すべて当たれば600ダメージ。

組み合わせ

フレイムソードN・アクアソードN・エレキソードN・バンブーソードN
フレイムソードP・アクアソードP・エレキソードP・バンブーソードP

攻撃範囲

ロックマンが4回連続でワイドソードを振り、目の前のパネルとその上下を攻撃する。ソードの属性は炎、水、電気、木の順番で変化し、斬りつけた相手を一瞬だけ混乱させる。

アクレツザン

攻撃力 150　ヒット効果 B

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
-	-	O	X	X	X	X

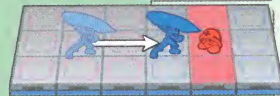
攻撃範囲の異なる3種類のソードで敵を斬る。1ヒットの攻撃力は150。最高で敵1体に600ダメージ与える。

組み合わせ

フミコミザンP・パラディンソードP・フミコミクロスP

攻撃範囲

[第1段階]

まずはフミコミザン。P.A発動と同時にロックマンが2マス前方に瞬間移動し、目の前とその上下を斬りつける。

[第2段階]

つづいてパラディンソードで前方のヨコ3パネルを攻撃。敵をのけぞらせるため、連続して攻撃を当てることが可能。

[第3、4段階]

最後にフミコミクロスでナナメ3パネルを2回斬りつける。ロックマンの目の前にいる敵には2回ヒットする。

ハイパーラットン

攻撃力 500　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
-	-	x	x	x	x	x

攻撃力が500の巨大なラットンを飛ばす。ラットンは1回だけ進路を変え、敵に向かっていく。

組み合わせ

ラットン1A・ラットン2A・ラットン3A
ラットン1C・ラットン2C・ラットン3C
ラットン1F・ラットン2F・ラットン3F

攻撃範囲

ラットンの動きはラットン系チップとおなじ。いちばん手前にいる敵にねらいをつけ、突進していく。進路上に障害物や穴があると消えてしまうので、発動させる場所に注意。

ギガカウントボム

攻撃力 500　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
200	-	x	x	x	x	x

攻撃力500の時限爆弾を敵エリアに置く。ギガカウントボムは200以上のダメージを受けると壊れてしまう。

組み合わせ

カウントボムJ・K・L
カウントボムK・L・M
カウントボムL・M・N

攻撃範囲

攻撃範囲は敵エリア全体。爆弾は敵エリアの最前列に設置され、カウントがゼロになると爆発する。インビジブルやユカシタ使用中の敵にはダメージを与えられない。

レイニングゼリー

攻撃力 150　ヒット効果 C

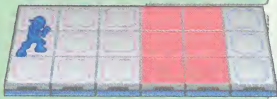
耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
-	-	x	x	x	x	x

敵エリアにスチールゼリーを落とし、パネルを何枚も奪う。ゼリーが敵を直撃すると150ダメージ与える。

組み合わせ

スチールゼリー1B・C・D
スチールゼリー2E・F・G
スチールゼリー3S・T・U

攻撃範囲

スチールゼリーは全部で6体落下し、敵エリアの左上から順番にパネルを塗り替えていく。最前列に敵がいるとき発動させれば、600以上のダメージを与えることも可能。

エンドレスカース

攻撃力 100　ヒット効果 A

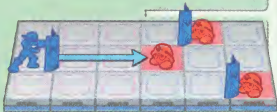
耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
-	-	x	x	x	x	x

敵の攻撃をガードするとカーズが敵に襲いかかり、相手を全滅させるまで攻撃し続ける。

組み合わせ

カースシールド1C・カースシールド2C・カースシールド3C
カースシールド1L・カースシールド2L・カースシールド3L

攻撃範囲

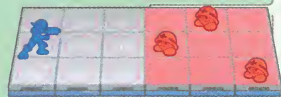
Aボタンで盾をかまえて敵の攻撃を防ぐと、前方にカーズが飛んでいく。これを敵に命中させれば成功。敵の目の前にカーズが現われ、何度も攻撃をくり返す。

マザーズクエイク

攻撃力 200　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
-	-	X	X	X	X	X

地面を揺らし、敵エリアに無数の岩を落とす。岩ひとつの攻撃力は200。敵エリアがせまいと、ヒットする確率が増す。

組み合わせ　ストーンキューブ＊・ストーンキューブ＊・ゴッドストーンS

攻撃範囲　敵エリア全体が攻撃範囲。岩の落下場所はランダムだが、平均して1枚のパネル上に2〜3個落ちる。使用中は、相手は移動できないが攻撃はできるので油断は禁物。

ポイズンファラオ

攻撃力 ?　ヒット効果 A

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
300	-	X	O	X	O	X

敵エリアに毒を発生させ、敵のHPを勢いよく減らしていく。像の耐久力は300で、壊されるまで攻撃を続ける。

組み合わせ　ポイズンマスクA・ポイズンフェイスA・ポイズンアヌビスA

攻撃範囲　ファラオ像はロックマンの目の前に現われ、敵エリア全体を毒で攻撃する。通信対戦で相手にこの技を使われたら、急いでファラオ像を破壊すること。

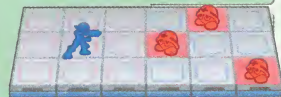
ボディガード

攻撃力 100　ヒット効果 B

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
-	-	O	X	X	X	O

姿を見せない暗殺者が、攻撃力100の手裏剣ですべての敵を攻撃する。すばやく移動する敵には当てづらい。

組み合わせ　カワリミM・ナビスカウトM・ムラマサブレードM

攻撃範囲　手裏剣は正確に敵を狙って何発も放たれ、自エリア内に侵入した敵も攻撃対象になる。デスマッチ2などで移動を封じておけば、確実にダメージを与えることができる。

500バリア

攻撃力 -　ヒット効果 -

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
500	-	X	X	X	X	X

Aボタンを押すと、バリアに包まれるようになる。500ぶんのダメージを受けるまで攻撃を防いでくれる。

組み合わせ　バリアE・100バリアE・200バリアE
バリアR・100バリアR・200バリアR

ビッグハート

攻撃力 50　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
-	-	×	×	×	×	×

ロールが現われ、敵を攻撃したあと、ロックマンのHPを300回復してくれる。ロールの攻撃は9回行なわれる。

組み合わせ

ホーリーパネルR・リカバリー300R・ロールR
ホーリーパネルR・リカバリー300R・ロールV2R
ホーリーパネルR・リカバリー300R・ロールV3R

攻撃範囲

ロールはいちばん手前にいる敵の正面に移動し、計450のダメージを与えたあと、HPを回復してくれる。敵の左側に障害物があると、攻撃できないので注意しよう。

ガッツシュート

攻撃力 300　ヒット効果 C

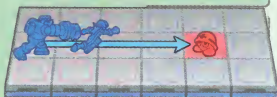
耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
-	-	×	×	×	×	×

ガッツマンが現われ、ロックマンを持ち上げたあと、前方に放り投げる。敵に当たると300ダメージを与える。

組み合わせ

メットガード＊・ダッシュアタックG・ガッツマンG
メットガード＊・ダッシュアタックG・ガッツマンV2G
メットガード＊・ダッシュアタックG・ガッツマンV3G
メットガード＊・ダッシュアタックG・ガッツマンV4G

攻撃範囲

ロックマンの前方、ヨコ1列が攻撃範囲。敵が正面にきたら攻撃を開始しよう。敵や障害物は貫通できないが、全壊したパネルの上は通過できる。

ダブルヒーロー

攻撃力 70　ヒット効果 C

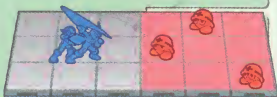
耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
-	-	○	×	×	×	×

ロックマンとブルースが力を合わせ、敵エリア全体を攻撃。1ヒット70のダメージを、1パネルにつき7発発射する。

組み合わせ

カスタムソードB・バリアブルソードB・ブルースB
カスタムソードB・バリアブルソードB・ブルースV2B
カスタムソードB・バリアブルソードB・ブルースV3B
カスタムソードB・バリアブルソードB・ブルースV4B

攻撃範囲

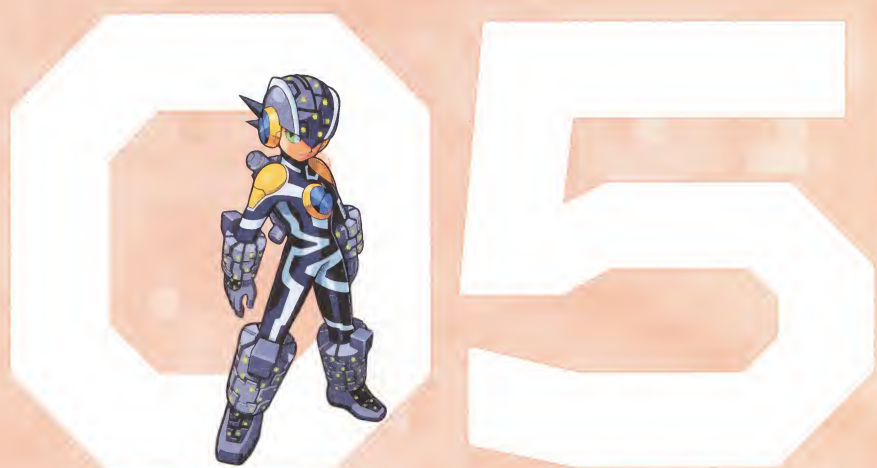
敵エリア全体が攻撃範囲で、ロックマンはどこにいても問題ない。攻撃中は敵の動きが止まっているため、エリア内にいる敵には必ず攻撃が7ヒットする。

ダブルヒーロー(真)

攻撃力 70　ヒット効果 C

耐久力	ステータス異常	ソード	ブレイク	貫通	対インビジ	対ユカシタ
-	-	○	×	×	×	×

ダブルヒーローの強化版で、攻撃を行なう回数が10にアップしている。まさに"真"のヒーロー同時攻撃だ!

組み合わせ

イアイフォームB・カスタムソードB・バリアブルソードB・ブルースB
イアイフォームB・カスタムソードB・バリアブルソードB・ブルースV2B
イアイフォームB・カスタムソードB・バリアブルソードB・ブルースV3B
イアイフォームB・カスタムソードB・バリアブルソードB・ブルースV4B

ウイルス・ネットナビデータ編

ウイルス・ネットナビデータ

ここからは、ウイルスとネットナビについて、パラメータや攻略法を解説しよう。バスティングレベルを上げる手助けとして活用してほしい。

ウイルス・ネットナビデータの見かた

❶ 敵の種類とグラフィック
おなじグラフィックの敵は、基本的に行動パターンや攻略法がおなじなので、まとめて紹介している。

❷ 攻撃パターン&攻略法
敵の動きや攻撃方法、注意点などを解説している。図で使われている記号については以下を参照。

移動しない敵、または地上を移動する敵。地をはう攻撃が当たる。

宙に浮かんだ状態の敵。ショックウェーブなど、地をはう攻撃が当たらない。

パネルの上を移動する敵のルート。移動中でも攻撃が当たる。

ワープなどを使って、不規則に移動する敵のルート。移動中は攻撃が当たらない。

❸ HP

❹ 属性
本体に設定されている属性で、それぞれ ◘ は無属性、🔥 は炎属性、💧 は水属性、⚡ は電気属性、🍃 は木属性を表わす。チップの属性によっては2倍のダメージを与えられる。

❺ 移動
通常とフロートの2種類。フロートの敵は、半壊したパネル上を通過しても全壊せず、マグマやこおり、サンドの各パネルの影響も受けない。ただし、どくぬまパネルではダメージを受ける。

❻ エア
○になっている敵は空中を移動する敵。宙に浮いているため、全壊したパネル上も移動できる。

❼ 所持サポート
バトル中に使用してくるチップの種類と枚数。

❽ 使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果
敵の使う攻撃名と能力。特殊効果のあるものについてはそれも表記している。くわしくは下参照。( )内のものは特殊効果の継続時間で、大がもっとも長く、小が短い。

B	ブレイク性能あり
イ	インビジブル無効
地	対ユカシタ性能あり
ソ	ソード性能あり
混	一定時間混乱してしまう
マ	一定時間マヒしてしまう
ツ	一定時間ツタにからまれ行動不可
不	一定時間移動不可

❾ 入手チップ、ゼニー、エネルギー
倒したときに入手できるチップの種類、ゼニーやエネルギーの量。

❿ 出現エリア
その敵が出現するエリア。オイルボディ、アイムフィッシュなどをナビカスに組み込まないと、なかなか出会えない敵もいるので注意。SPのついた敵についてはイベントでの戦闘であるため、状況もふくめて記載している。

メットール系

攻撃パターン&攻略法

上下に移動し、ロックマンとおなじ列に並ぶと攻撃する。2以降は、攻撃待機時にはガード状態になる。

メットール

HP	属性	移動	エア	所持サポート
40		通常	－	－

- 使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果：ショックウェーブ／／10
- 入手チップ：ショックウェーブ（HJL）・メットガード（＊）
- 入手ゼニー：30～300
- 入手エネルギー：30～80
- 出現エリア：秋原エリア1・2・3／メイルのHP／デカオのHP／たま子のHP／校長ノートPCの電脳1・2／どうぶつえんの電脳1・2／イヌごやの電脳／ブラックボードの電脳／学校サーバーの電脳／けんばいきの電脳／ふるいテレビの電脳／ヨロイの電脳／ポップの電脳／ひじょうベルの電脳／ドアセンサーの電脳／秋原エリア1（飼育ウイルス）

メットール2

HP	属性	移動	エア	所持サポート
60		通常	－	－

- 使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果：ソニックウェーブ／／40
- 入手チップ：ソニックウェーブ（GMW）・メットガード（＊）
- 入手ゼニー：30～400
- 入手エネルギー：60～150
- 出現エリア：よかよかエリア1・2／ビーチエリア2／メイルのHP／どうぶつえんの電脳1・2・3・4／びょういんの電脳1・2・3・4・5／へんしゅうきざいの電脳／コンピュータの電脳／ネットバトルマシンの電脳／TV局コンパネの電脳／けんばいきの電脳／ふるいテレビの電脳／ヨロイの電脳／ポップの電脳／ひじょうベルの電脳／秋原エリア1（飼育ウイルス）

メットール3

HP	属性	移動	エア	所持サポート
120		通常	－	－

- 使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果：ダイナウェーブ／／80
- 入手チップ：グレートウェーブ（MY）・ダイナウェーブ（EN）・メットガード（＊）
- 入手ゼニー：30～500
- 入手エネルギー：100～MAX
- 出現エリア：ウラインターネット4・5・6・7／シークレットエリア1・2／WWWの電脳4／TV局コンパネの電脳／ふるいテレビの電脳／秋原エリア1（飼育ウイルス）

メットールSP

HP	属性	移動	エア	所持サポート
160		通常	－	－

- 使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果：グレートウェーブ／／150／地
- 入手チップ：－
- 入手ゼニー：1000
- 入手エネルギー：－
- 出現エリア：ウラインターネット3（ランキング争い）／ブラックボードの電脳（飼育ウイルス）

キャノーダム系

攻撃パターン&攻略法

移動はせず、ロックマンを正面にとらえると前方にターゲットを出し、ロックオン後にキャノン攻撃をする。

キャノーダム

HP	属性	移動	エア	所持サポート
60		通常	－	－

- 使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果：キャノン／／10
- 入手チップ：キャノン（ABC＊）
- 入手ゼニー：30～300
- 入手エネルギー：－
- 出現エリア：秋原エリア1・2・3／科学省エリア1・2／メイルのHP／デカオのHP／やいとのHP／たま子のHP／校長ノートPCの電脳1・2／イヌごやの電脳／ブラックボードの電脳／コンピュータの電脳／学校サーバーの電脳／ひじょうベルの電脳／ドアセンサーの電脳

キャノーダム2

HP	属性	移動	エア	所持サポート
90		通常	－	－

- 使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果：ハイキャノン／／50
- 入手チップ：ハイキャノン（HIJL）
- 入手ゼニー：30～400
- 入手エネルギー：－
- 出現エリア：よかよかエリア1／ジゴク島エリア／ウラインターネット2・7／やいとのHP／びょういんの電脳1・2・3・4・5／ベッドの電脳／けんばいきの電脳

キャノーダム3

HP	属性	移動	エア	所持サポート
130		通常	－	－

- 使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果：メガキャノン／／100
- 入手チップ：メガキャノン（OQRS）
- 入手ゼニー：30～500
- 入手エネルギー：－
- 出現エリア：WWWの電脳1／WWWの電脳2／WWWの電脳3／むじんせんしゃの電脳

キャノーダムSP

HP	属性	移動	エア	所持サポート
180		通常	－	－

- 使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果：キャノン／／200
- 入手チップ：－
- 入手ゼニー：1000
- 入手エネルギー：－
- 出現エリア：ウラインターネット3（ランキング争い）／ウラインターネット1（ランキング争い）

スウォーディン系

攻撃パターン&攻略法

ワイドソードとロングソードを使う。最後列にいても、エリアスチールを使って近づいてくるので注意。

スウォーディン			
HP	90	属性	無
移動	フロート	エア	―
所持サポート	エリアスチール2枚		
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ロングソード/無/30/ソ・ワイドソード/無/30/ソ		
入手チップ	ロングソード(ELRY)	入手ゼニー	30~350
入手エネルギー	―		
出現エリア	科学省エリア1・2/どうぶつえんの電脳2・3・4/ネットバトルマシンの電脳/ウラインターネット1(飼育ウイルス)		

スウォードラ			
HP	140	属性	炎
移動	フロート	エア	―
所持サポート	エリアスチール2枚		
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ロングソード/炎/60/ソ・ワイドソード/炎/60/ソ		
入手チップ	フレイムソード(FNPU)	入手ゼニー	30~450
入手エネルギー	―		
出現エリア	ビーチエリア1/びょういんの電脳3・4・5/ネットバトルマシンの電脳/ウラインターネット3/ウラインターネット1(飼育ウイルス)		

スウォータル			
HP	220	属性	水
移動	フロート	エア	―
所持サポート	エリアスチール2枚		
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ロングソード/水/100/ソ・ワイドソード/水/100/ソ		
入手チップ	アクアソード(AHNPT)	入手ゼニー	30~550
入手エネルギー	―		
出現エリア	よかよかエリア1/ウラインターネット2/シークレットエリア1・3/アクマぞうの電脳/ウラインターネット1(飼育ウイルス)		

スウォーディンSP			
HP	320	属性	無
移動	フロート	エア	―
所持サポート	エリアスチール2枚		
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ロングソード/無/200/ソ・ワイドソード/無/200/ソ		
入手チップ	―	入手ゼニー	1000
入手エネルギー	―		
出現エリア	ウラインターネット3(ランキング争い)/ひじょうベルの電脳(飼育ウイルス)		

チュートン系

攻撃パターン&攻略法

エリア内を不規則に動き回る。あまり近づかず、ネズミ型ミサイルをかわして遠くから攻撃しよう。

チュートン			
HP	40	属性	無
移動	通常	エア	―
所持サポート	―		
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ラットン/無/20		
入手チップ	ラットン1(ACHJ)	入手ゼニー	30~350
入手エネルギー	60~150		
出現エリア	科学省エリア2/ビーチエリア1/どうぶつえんの電脳1・2・3・4/せつめいマシンの電脳/コンパネの電脳/デンワの電脳/けんばいきの電脳/ふるいテレビの電脳/ポップの電脳		

チュートン2			
HP	100	属性	無
移動	通常	エア	―
所持サポート	―		
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ラットン/無/50		
入手チップ	ラットン2(ACNO)	入手ゼニー	30~450
入手エネルギー	80~180		
出現エリア	ウラインターネット4・5・7/コンパネの電脳/ちゅうけいしゃの電脳		

チュートン3			
HP	160	属性	無
移動	通常	エア	―
所持サポート	―		
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ラットン/無/80		
入手チップ	ラットン3(ACRS)	入手ゼニー	30~550
入手エネルギー	100~MAX		
出現エリア	シークレットエリア1		

チュートンSP			
HP	230	属性	無
移動	通常	エア	―
所持サポート	―		
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ラットン/無/150		
入手チップ	―	入手ゼニー	1000
入手エネルギー	―		
出現エリア	ウラインターネット2(ランキング争い)		

ハルドボルズ系

攻撃パターン&攻略法

移動はせず、一定間隔でクチを開けてホウガンを放つ。クチを閉じているあいだはガード状態。

ハルドボルズ

項目	内容
HP	80
属性	
移動	通常
エア	－
所持サポート	－
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ホウガン／／60／B地
入手チップ	ホウガン(DL)
入手ゼニー	30～400
入手エネルギー	－
出現エリア	たま子のHP／びょういんの電脳1・2・3・4・5／WWWの電脳1／ヨロイの電脳

コルドボルズ

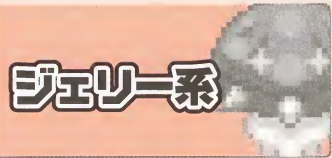
項目	内容
HP	120
属性	
移動	通常
エア	－
所持サポート	－
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	コオリホウガン／／100／B地
入手チップ	コオリホウガン(M*)
入手ゼニー	30
入手エネルギー	－
出現エリア	ジゴク島エリア／シークレットエリア1

マグラボルズ

項目	内容
HP	200
属性	
移動	通常
エア	－
所持サポート	－
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ヨウガンホウガン／／100／B地
入手チップ	ヨウガンホウガン(BH*)
入手ゼニー	30～500
入手エネルギー	－
出現エリア	ドアセンサーの電脳

ハルドボルズSP

項目	内容
HP	300
属性	
移動	通常
エア	－
所持サポート	－
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ホウガン／／200／B地
入手チップ	－
入手ゼニー	1000
入手エネルギー	－
出現エリア	依頼「あの あおいナビの ゆうしが見たい！」の戦闘

ジェリー系

攻撃パターン&攻略法

おなじパネルをユラユラと揺れながら、ヨコ3列にツナミ攻撃。高く浮いたときは、攻撃をかわされてしまう。

ジェリー

項目	内容
HP	170
属性	
移動	フロート
エア	－
所持サポート	－
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ツナミ／／50
入手チップ	ツナミ(ST)
入手ゼニー	30～550
入手エネルギー	100～MAX
出現エリア	ウラインターネット2／WWWの電脳2／がいへきの電脳／ビーチエリア2(飼育ウイルス)

ジェリーヒート

項目	内容
HP	220
属性	
移動	フロート
エア	－
所持サポート	－
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	アカツナミ／／100
入手チップ	アカツナミ(BU)
入手ゼニー	30～650
入手エネルギー	200～MAX
出現エリア	ウラインターネット7／WWWの電脳3／ビーチエリア2(飼育ウイルス)

ジェリーアース

項目	内容
HP	270
属性	
移動	フロート
エア	－
所持サポート	－
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ドロツナミ／／150
入手チップ	ドロツナミ(GZ)
入手ゼニー	30～700
入手エネルギー	200～MAX
出現エリア	シークレットエリア2／ビーチエリア2(飼育ウイルス)

ジェリーSP

項目	内容
HP	370
属性	
移動	フロート
エア	－
所持サポート	－
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ツナミ／／200
入手チップ	－
入手ゼニー	1000
入手エネルギー	－
出現エリア	依頼「ゆいごんのナゾを といてください」の戦闘／おんせんライオンの電脳(飼育ウイルス)

ガルー系

攻撃パターン&攻略法

エリア内を不規則に移動したあと、ロックマンの正面に来て炎を吐く。誘爆の場所は種類によって異なる。

ガルー

HP	90	属性	🔥	移動	通常	エア	―	所持サポート	―
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	ヒートショット／🔥／30								
入手チップ	ヒートショット(BHIJ)	入手ゼニー	30～350	入手エネルギー	60～150				
出現エリア	ジゴク島エリア／デカオのHP／どうぶつえんの電脳1・2・3・4／せつめいマシンの電脳／おんせんライオンの電脳／イヌごやの電脳／コンパネの電脳／むじんせんしゃの電脳／ひじょうベルの電脳／ドアセンサーの電脳／アクマぞうの電脳（飼育ウイルス）								

ガルーバー

HP	140	属性	🔥	移動	通常	エア	―	所持サポート	―
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	ヒートブイ／🔥／60								
入手チップ	ヒートブイ(FIJKV)	入手ゼニー	30～450	入手エネルギー	80～200				
出現エリア	ジゴク島エリア／ウラインターネット1・2・3／どうぶつえんの電脳4／おんせんライオンの電脳／へんしゅうきざいの電脳／イヌごやの電脳／むじんせんしゃの電脳／ドアセンサーの電脳／アクマぞうの電脳(飼育ウイルス)								

ガルーダン

HP	190	属性	🔥	移動	通常	エア	―	所持サポート	―
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	ヒートサイド／🔥／90								
入手チップ	ヒートサイド(JKLT)	入手ゼニー	30～550	入手エネルギー	100～MAX				
出現エリア	ジゴク島エリア／ウラインターネット1・2・3・7／シークレットエリア2・3／WWWの電脳3／イヌごやの電脳／むじんせんしゃの電脳／アクマぞうの電脳(飼育ウイルス)								

ガルーSP

HP	260	属性	🔥	移動	通常	エア	―	所持サポート	―
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	ヒートショット／🔥／150								
入手チップ	―	入手ゼニー	1000	入手エネルギー	―				
出現エリア	ウラインターネット2(ランキング争い)／どうぶつえんの電脳2(飼育ウイルス)								

エビロン系

攻撃パターン&攻略法

誘爆効果を持つ泡で前方を攻撃する。障害物が多いときは、誘爆に巻きこまれないよう気をつけよう。

エビロン

HP	100	属性	💧	移動	フロート	エア	―	所持サポート	―
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	バブルショット／💧／30								
入手チップ	バブルショット(ACDE)	入手ゼニー	30～400	入手エネルギー	50～150				
出現エリア	よかよかエリア1・2／ジゴク島エリア／じはんきの電脳（科学省）／デンワの電脳／ポップの電脳								

エビデル

HP	130	属性	💧	移動	フロート	エア	―	所持サポート	―
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	バブルブイ／💧／60								
入手チップ	バブルブイ(DEFS)	入手ゼニー	30～500	入手エネルギー	80～200				
出現エリア	ビーチエリア1／ジゴク島エリア／ウラインターネット1・2／へんしゅうきざいの電脳								

エビサイド

HP	160	属性	💧	移動	フロート	エア	―	所持サポート	―
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	バブルサイド／💧／90								
入手チップ	バブルサイド(EFGR)	入手ゼニー	30～600	入手エネルギー	100～MAX				
出現エリア	ジゴク島エリア／ウラインターネット1・2・7／シークレットエリア3								

エビロンSP

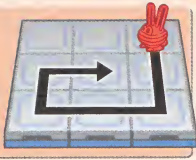
HP	200	属性	💧	移動	フロート	エア	―	所持サポート	―
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	バブルショット／💧／150								
入手チップ	―	入手ゼニー	1000	入手エネルギー	―				
出現エリア	ウラインターネット3(ランキング争い)								

ラビリー系

攻撃パターン&攻略法

前方にラビリングを飛ばし、ロックマンをマヒさせる。停止したら攻撃の合図なので、かわして反撃しよう。

ラビリー

HP	属性	移動	エア	所持サポート
40		通常	－	－

使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	ラビリング／／15／マ
入手チップ	ラビリング1(AMPQ)
入手ゼニー	30〜300
入手エネルギー	20〜100
出現エリア	秋原エリア2・3／メイルのHP／やいとのHP／校長ノートPCの電脳1・2／じはんきの電脳（科学省）／デンワの電脳

ハイラビリー

HP	属性	移動	エア	所持サポート
100		通常	－	－

使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	ラビリング／／60／マ
入手チップ	ラビリング2(GNRW)
入手ゼニー	30〜400
入手エネルギー	60〜150
出現エリア	ウラインターネット2／ウラインターネット6／TV局コンパネの電脳

メガラビリー

HP	属性	移動	エア	所持サポート
160		通常	－	－

使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	ラビリング／／90／マ
入手チップ	ラビリング3(CEOZ)
入手ゼニー	30〜500
入手エネルギー	100〜MAX
出現エリア	WWWの電脳1・2・3・4／じはんきの電脳(びょういん)

ラビリーSP

HP	属性	移動	エア	所持サポート
220		通常	－	－

使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	ラビリング／／150／マ
入手チップ	－
入手ゼニー	1000
入手エネルギー	－
出現エリア	ウラインターネット1・2(ランキング争い)／ベッドの電脳(飼育ウイルス)

ウインドボックス系

攻撃パターン&攻略法

自ら攻撃はせず、トップウやスイコミで仲間のサポートをする。追い詰められないようまっさきに倒したい。

ウインドボックス

HP	属性	移動	エア	所持サポート
100		通常	－	－

使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	トップウ／／0
入手チップ	トップウ(＊)
入手ゼニー	30
入手エネルギー	－
出現エリア	よかよかエリア1／たま子のHP／アクマぞうの電脳／テレビの電脳

バキュームファン

HP	属性	移動	エア	所持サポート
100		通常	－	－

使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	スイコミ／／0
入手チップ	スイコミ(＊)
入手ゼニー	30〜500
入手エネルギー	－
出現エリア	シークレットエリア1／アクマぞうの電脳

ストームボックス

HP	属性	移動	エア	所持サポート
300		通常	－	－

使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	トップウ／／0
入手チップ	－
入手ゼニー	500
入手エネルギー	－
出現エリア	ビーチエリア2(WWWの悪ナビ戦)

ウインドSP

HP	属性	移動	エア	所持サポート
500		通常	－	－

使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	スイコミ／／0
入手チップ	－
入手ゼニー	1000
入手エネルギー	－
出現エリア	シークレットエリア1(モノリス連続バトル)

バジリコ系

攻撃パターン&攻略法

最前列まで移動したあと、目の前にガード効果を持った仮面を1パネルぶん出してその周囲を毒で攻撃する。

バジリコ

HP	属性	移動	エア	所持サポート
120		通常	−	エリアスチール2枚

項目	内容
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	マスクを突き出す／／50／B・毒ガス／／2秒で15／Bイ
入手チップ	ポイズンマスク(ANQ＊)
入手ゼニー	30〜400
入手エネルギー	−
出現エリア	びょういんの電脳4・5

アボリコ

HP	属性	移動	エア	所持サポート
220		通常	−	エリアスチール2枚

項目	内容
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	マスクを突き出す／／80／B・毒ガス／／1秒で10／Bイ
入手チップ	ポイズンフェイス(ANQ＊)
入手ゼニー	30〜600
入手エネルギー	−
出現エリア	ウラインターネット7／びょういんの電脳3

ナタリコ

HP	属性	移動	エア	所持サポート
280		通常	−	エリアスチール2枚

項目	内容
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	マスクを突き出す／／120／B・毒ガス／／1秒で15／Bイ
入手チップ	−
入手ゼニー	500
入手エネルギー	−
出現エリア	依頼「おうえん もとむ！」の戦闘

バジリコSP

HP	属性	移動	エア	所持サポート
400		通常	−	エリアスチール2枚

項目	内容
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	マスクを突き出す／／200／B・毒ガス／／1秒で30／Bイ
入手チップ	−
入手ゼニー	1000
入手エネルギー	−
出現エリア	依頼「リハビリに つきあってくれ」の戦闘

212

チャマッシュ系

攻撃パターン&攻略法

ロックマンの近くに現われて胞子攻撃。草むらパネル上しか移動できないので、炎攻撃で焼き払うといい。

チャマッシュ

HP	属性	移動	エア	所持サポート
50		フロート	−	−

項目	内容
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	バッドスパイス／／50／混
入手チップ	バッドスパイス1(DSZ＊)
入手ゼニー	30〜400
入手エネルギー	−
出現エリア	びょういんの電脳1・2・3／ベッドの電脳／科学省エリア2(飼育ウイルス)

キマッシュ

HP	属性	移動	エア	所持サポート
100		フロート	−	−

項目	内容
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	バッドスパイス／／80／混
入手チップ	バッドスパイス2(FIKR)
入手ゼニー	30〜500
入手エネルギー	−
出現エリア	せつめいマシンの電脳／ベッドの電脳／科学省エリア2(飼育ウイルス)

クロマッシュ

HP	属性	移動	エア	所持サポート
160		フロート	−	クサムラステージ1枚

項目	内容
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	バッドスパイス／／120／混
入手チップ	バッドスパイス3(DFJQ)
入手ゼニー	30〜600
入手エネルギー	−
出現エリア	どうぶつえんの電脳3／科学省エリア2(飼育ウイルス)

チャマッシュSP

HP	属性	移動	エア	所持サポート
200		フロート	−	クサムラステージ1枚

項目	内容
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	バッドスパイス／／200／混
入手チップ	−
入手ゼニー	1000
入手エネルギー	−
出現エリア	依頼「ゆいごんのナゾを といてください」の戦闘／びょういんの電脳4(飼育ウイルス)

カーズ系

攻撃パターン&攻略法

ほかの敵を攻撃しようとすると姿を現わし、仲間を守ったあとロックマンにかみつく。一歩下がって反撃だ。

名前	HP	属性	移動	エア	所持サポート
カーズ	100	■	フロート	○	−
カーズナ	170	■	フロート	○	−
カーズド	220	■	フロート	○	デスマッチ1、1枚
カーズSP	300	■	フロート	○	デスマッチ1、1枚

名前	使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	入手チップ	入手ゼニー	入手エネルギー	出現エリア
カーズ	噛み付き/■/50	カースシールド1(CLP＊)	30〜500	−	ウラインターネット4・5
カーズナ	噛み付き/■/100	カースシールド2(CLT)	30〜550	−	ウラインターネット6/がいへきの電脳
カーズド	噛み付き/■/150	カースシールド3(LR)	30〜600	−	シークレットエリア3
カーズSP	噛み付き/■/200	−	1000	−	ウラインターネット1(ランキング争い)

ヨーヨット系

攻撃パターン&攻略法

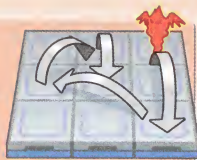
上下に移動し、ロックマンと並ぶとヨーヨーを飛ばす。そのスキをねらって飛び道具をぶつけよう。

名前	HP	属性	移動	エア	所持サポート
ヨーヨット	120	■	フロート	○	−
ヨーシップ	160	■	フロート	○	−
ヨーランド	210	■	フロート	○	−
ヨーヨットSP	420	■	フロート	○	−

名前	使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	入手チップ	入手ゼニー	入手エネルギー	出現エリア
ヨーヨット	ヨーヨー/■/20/ソ	ヨーヨー1(CEFG)	30〜50	−	ビーチエリア1・2/ジゴク島エリア
ヨーシップ	ヨーヨー/■/40/ソ	ヨーヨー2(HIJL)	30〜450	−	ジゴク島エリア/ウラインターネット3
ヨーランド	ヨーヨー/■/60/ソ	ヨーヨー3 (MNOP)	30〜600	−	シークレットエリア1
ヨーヨットSP	ヨーヨー/■/80/ソ	−	1000	−	ウラインターネット1(ランキング争い)

ダークシャドー系

攻撃パターン&攻略法

武器に姿を変えてロックマンを攻撃する。ソード系の攻撃でしかダメージを与えられないので要注意。

ダークシャドー	HP	130	属性	□	移動	通常	エア	−	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ダークウェポン/□/50/ソ									
入手チップ	カゲブンシン(HJU＊)		入手ゼニー	30～500			入手エネルギー	−		
出現エリア	ウラインターネット6/シークレットエリア2									

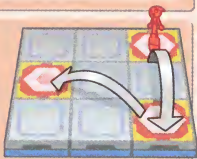
レッドデビル	HP	170	属性	□	移動	通常	エア	−	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ダークウェポン/□/100/ソ									
入手チップ	−		入手ゼニー	500			入手エネルギー	−		
出現エリア	シークレットエリア2(モノリス連続バトル)									

ブルーデーモン	HP	210	属性	□	移動	通常	エア	−	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ダークウェポン/□/150/ソ									
入手チップ	−		入手ゼニー	500			入手エネルギー	−		
出現エリア	シークレットエリア3(モノリス連続バトル)									

ダークシャドーSP	HP	250	属性	□	移動	通常	エア	−	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ダークウェポン/□/200/ソ									
入手チップ	−		入手ゼニー	1000			入手エネルギー	−		
出現エリア	シークレットエリア3(モノリス連続バトル)									

フデロー系

攻撃パターン&攻略法

攻撃はせず、敵エリアのパネルをホーリーパネルに、自エリアのパネルをどくやすなパネルに塗り替える。

フデロー	HP	120	属性	□	移動	フロート	エア	−	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	接触/□/50									
入手チップ	ホーリーパネル(LRU＊)		入手ゼニー	30～600			入手エネルギー	−		
出現エリア	ウラインターネット4・5									

フデロー2	HP	170	属性	□	移動	フロート	エア	−	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	接触/□/100									
入手チップ	−		入手ゼニー	500			入手エネルギー	−		
出現エリア	シークレットエリア1(モノリス連続バトル)									

フデロー3	HP	220	属性	□	移動	フロート	エア	−	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	接触/□/150									
入手チップ	−		入手ゼニー	500			入手エネルギー	−		
出現エリア	シークレットエリア1(モノリス連続バトル)									

フデローSP	HP	300	属性	□	移動	フロート	エア	−	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	接触/□/200									
入手チップ	−		入手ゼニー	1000			入手エネルギー	−		
出現エリア	シークレットエリア2(モノリス連続バトル)									

ドリームビット系

攻撃パターン&攻略法

本体の下に表示されている数値以上の攻撃でオーラを消してからでないと、ダメージを与えられないぞ。

ドリームメラル			
HP	300	属性	炎
移動	通常	エア	−
所持サポート	−		
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	フライムタワー/炎/200		
入手チップ	ドリームオーラ(D)		
入手ゼニー	30〜700	入手エネルギー	200〜MAX
出現エリア	シークレットエリア3、シークレットエリア1(飼育ウイルス)		

ドリームラピア			
HP	300	属性	水
移動	通常	エア	−
所持サポート	−		
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	アイスキューブ/水/200/B		
入手チップ	ドリームオーラ(D)		
入手ゼニー	30〜700	入手エネルギー	200〜MAX
出現エリア	シークレットエリア3、シークレットエリア1(飼育ウイルス)		

ドリームボルト			
HP	300	属性	電気
移動	通常	エア	−
所持サポート	−		
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	落雷/電気/200		
入手チップ	ドリームオーラ(D)		
入手ゼニー	30〜700	入手エネルギー	200〜MAX
出現エリア	シークレットエリア3、シークレットエリア1(飼育ウイルス)		

ドリームモス			
HP	200	属性	木
移動	通常	エア	−
所持サポート	−		
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	グリーンロープ/木/200/B地ツ		
入手チップ	ドリームオーラ(D)		
入手ゼニー	30〜700	入手エネルギー	200〜MAX
出現エリア	シークレットエリア3、シークレットエリア3(飼育ウイルス)		

ドリームビット			
HP	300	属性	無
移動	通常	エア	−
所持サポート	−		
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	レーザー/無/200		
入手チップ	ドリームオーラ(D)		
入手ゼニー	30〜700	入手エネルギー	200〜MAX
出現エリア	シークレットエリア3/シークレットエリア3(飼育ウイルス)		

ドリームビットSP			
HP	400	属性	無
移動	通常	エア	−
所持サポート	−		
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	レーザー/無/300		
入手チップ	−		
入手ゼニー	1000	入手エネルギー	−
出現エリア	シークレットエリア3(モノリス連続バトル)/がいへきの電脳(飼育ウイルス)		

キオルシン系

攻撃パターン&攻略法

タテ1列を往復し、ロックマンとおなじ列に並ぶと突進してくる。攻撃は何度も連続して行なわれる。

キオルシン	HP	90	属性	□	移動	フロート	エア	○	所持サポート	－
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	突進/□/30									
入手チップ	ダッシュアタック(DSJ＊)				入手ゼニー	30～250			入手エネルギー	50～150
出現エリア	科学省エリア1・2/よかよかエリア1/ビーチエリア1・2/コンピュータの電脳/ドアセンサーの電脳									

バドラフト	HP	150	属性	🔥	移動	フロート	エア	○	所持サポート	－
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	突進/🔥/60・地面の炎/🔥/60									
入手チップ	バーニングクロス(FS)・バーニングボディ(BFW)				入手ゼニー	30～400			入手エネルギー	100～MAX
出現エリア	よかよかエリア1/ジゴク島エリア									

ヘルコンドル	HP	240	属性	□	移動	フロート	エア	○	所持サポート	－
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	突進/□/90									
入手チップ	ダッシュコンドル(BLZ)				入手ゼニー	30～400			入手エネルギー	100～MAX
出現エリア	ウラインターネット1・2・3・4・7/シークレットエリア3/WWWの電脳4/アクマぞうの電脳/ヨロイの電脳									

キオルシンSP	HP	300	属性	□	移動	フロート	エア	○	所持サポート	－
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	突進/□/150									
入手チップ	－				入手ゼニー	1000			入手エネルギー	－
出現エリア	ウラインターネット3(ランキング争い)									

ボンビートル系

攻撃パターン&攻略法

ロックマンを避けるように移動しながら、タテ3パネルに広がる爆弾を発射する。左右に動いてかわそう。

ボンビートル	HP	90	属性	□	移動	通常	エア	－	所持サポート	－
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ボム/□/20									
入手チップ	シングルボム(JT＊)				入手ゼニー	30～250			入手エネルギー	80～100
出現エリア	ビーチエリア2/どうぶつえんの電脳3・4									

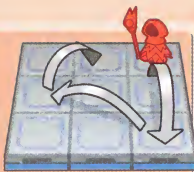
ドンビートル	HP	130	属性	□	移動	通常	エア	－	所持サポート	－
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ボム/□/50									
入手チップ	ダブルボム(AHQ＊)				入手ゼニー	30～350			入手エネルギー	100～200
出現エリア	ビーチエリア1・2/ジゴク島エリア/ウラインターネット3/TV局コンパネの電脳									

ゴンビートル	HP	170	属性	□	移動	通常	エア	－	所持サポート	－
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ボム/□/80									
入手チップ	トリプルボム(ENW)				入手ゼニー	30～600			入手エネルギー	200～300
出現エリア	シークレットエリア1・2									

ボンビートルSP	HP	220	属性	□	移動	通常	エア	－	所持サポート	－
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ボム/□/140									
入手チップ	－				入手ゼニー	1000			入手エネルギー	－
出現エリア	ウラインターネット1(ランキング争い)									

メテマージ系

攻撃パターン&攻略法

しばらく動き回ったあと、隕石を数個落とす。隕石の落下する場所はパネルが光るので、よく見てかわそう。

メテマージ	HP	150	属性		移動	通常	エア	－	所持サポート	－
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	メテオ／／40／地									
入手チップ	ランダムメテオ(ESVZ)		入手ゼニー	30～550		入手エネルギー	100～300			
出現エリア	ウラインターネット1・2・3									

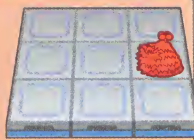
メテロード	HP	200	属性		移動	通常	エア	－	所持サポート	エリアスチール1枚
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	メテオ／／80／地									
入手チップ	ホールメテオ(CHJN)		入手ゼニー	30～650		入手エネルギー	300～500			
出現エリア	WWWの電脳3									

メテフレア	HP	250	属性		移動	通常	エア	－	所持サポート	エリアスチール2枚
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	メテオ／／120／地									
入手チップ	シュートメテオ(AFY)		入手ゼニー	30～700		入手エネルギー	400～MAX			
出現エリア	シークレットエリア1・2									

メテマージSP	HP	300	属性		移動	通常	エア	－	所持サポート	エリアスチール3枚
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	メテオ／／200／地									
入手チップ	－		入手ゼニー	1000		入手エネルギー	－			
出現エリア	ウラインターネット2(ランキング争い)									

スーンハーク系

攻撃パターン&攻略法

ロックマンを手前に吸い寄せたあと、竜巻を飛ばす。竜巻はロックマンの位置をサーチし、一度だけ曲がる。

スーンハーク	HP	100	属性		移動	通常	エア	－	所持サポート	－
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	スイコミ／／0・ハークストーム／／30									
入手チップ	エアストーム1 (HOS)		入手ゼニー	30～350		入手エネルギー	100～200			
出現エリア	ビーチエリア1・2									

ビューハーク	HP	140	属性		移動	通常	エア	－	所持サポート	－
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	スイコミ／／0・ハークストーム／／60									
入手チップ	エアストーム2(CMW)		入手ゼニー	30～450		入手エネルギー	150～300			
出現エリア	ウラインターネット6／アクマぞうの電脳									

ゴーハーク	HP	180	属性		移動	通常	エア	－	所持サポート	－
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	スイコミ／／0・ハークストーム／／90									
入手チップ	エアストーム3(AGV)		入手ゼニー	30～600		入手エネルギー	200～400			
出現エリア	シークレットエリア2									

スーンハークSP	HP	300	属性		移動	通常	エア	－	所持サポート	－
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	スイコミ／／0・ハークストーム／／120									
入手チップ	－		入手ゼニー	1000		入手エネルギー	－			
出現エリア	ジゴクエリア(ランキング争い)									

キラーズアイ系

攻撃パターン&攻略法

前方にセンサーを出し、ロックマンが触れるとビームを発射。センサーの向きはヨコかナナメのどちらか。

キラーズアイ	HP 140	属性 ⚡	移動 フロート	エア −	所持サポート −
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	キラーズビーム/⚡/50/Bイマ				
入手チップ	キラーセンサー1(KLP)	入手ゼニー	30~550	入手エネルギー	−
出現エリア	ウラインターネット1・2/WWWの電脳1・2/プロト/学校サーバーの電脳/校長ノートPCの電脳1(飼育ウイルス)				

デモンズアイ	HP 190	属性 ⚡	移動 フロート	エア −	所持サポート −
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	キラーズビーム/⚡/100/Bイマ				
入手チップ	キラーセンサー2(ANS)	入手ゼニー	30~650	入手エネルギー	−
出現エリア	ウラインターネット6/校長ノートPCの電脳1(飼育ウイルス)				

ジョーカーズアイ	HP 240	属性 ⚡	移動 フロート	エア −	所持サポート −
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	キラーズビーム/⚡/150/Bイマ				
入手チップ	キラーセンサー3(BOP)	入手ゼニー	30~600	入手エネルギー	−
出現エリア	シークレットエリア1/校長ノートPCの電脳1(飼育ウイルス)				

キラーズアイSP	HP 300	属性 ⚡	移動 フロート	エア −	所持サポート −
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	キラーズビーム/⚡/200/Bイマ				
入手チップ	−	入手ゼニー	1000	入手エネルギー	−
出現エリア	依頼「ゆいごんのナゾを といてください」の戦闘/ドアセンサーの電脳(飼育ウイルス)				

モモグラン系

攻撃パターン&攻略法

地面に潜ったまま移動し、突然ロックマンの背後にわれて殴りつける。対ユカシタ性能のチップで攻撃だ。

モモグラン	HP 60	属性 □	移動 通常	エア −	所持サポート −
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	モモアタック/□/40				
入手チップ	ユカシタモグラ1(DHJ＊)	入手ゼニー	30~350	入手エネルギー	100~MAX
出現エリア	ジゴク島エリア/WWWの電脳1/どうぶつえんの電脳4(飼育ウイルス)				

モモグロー	HP 130	属性 □	移動 通常	エア −	所持サポート −
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	モモアタック/□/80				
入手チップ	ユカシタモグラ2(BKR＊)	入手ゼニー	30~450	入手エネルギー	150~MAX
出現エリア	ジゴク島エリア/ウラインターネット7/WWWの電脳4/テレビの電脳/どうぶつえんの電脳4(飼育ウイルス)				

モモグレオ	HP 180	属性 □	移動 通常	エア −	所持サポート −
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	モモアタック/□/120				
入手チップ	ユカシタモグラ3(CMQ)	入手ゼニー	30~550	入手エネルギー	200~MAX
出現エリア	シークレットエリア3/どうぶつえんの電脳4(飼育ウイルス)				

モモグランSP	HP 250	属性 □	移動 通常	エア −	所持サポート −
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	モモアタック/□/200				
入手チップ	−	入手ゼニー	1000	入手エネルギー	−
出現エリア	依頼「ゆいごんのナゾを といてください」の戦闘/よかよかエリア1(飼育ウイルス)				

ドゴーン系

攻撃パターン&攻略法

移動せず、自エリアにターゲットを飛ばす。捉えられると、3パネルを一撃で破壊するマグナムを発射してくる。

ドゴーン	HP	150	属性	火	移動	通常	エア	−	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ハイマグナム/火/50/地									
入手チップ	マグナム1(ACT)		入手ゼニー	30			入手エネルギー	−		
出現エリア	WWWの電脳3・4									

ドギュラ	HP	200	属性	火	移動	通常	エア	−	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ハイマグナム/火/100/地									
入手チップ	マグナム2(BGZ)		入手ゼニー	30〜600			入手エネルギー	−		
出現エリア	シークレットエリア2									

ドガビーン	HP	250	属性	火	移動	通常	エア	−	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ハイマグナム/火/150/地									
入手チップ	マグナム3(DIS)		入手ゼニー	30〜600			入手エネルギー	−		
出現エリア	むじんせんしゃの電脳									

ドゴーンSP	HP	300	属性	火	移動	通常	エア	−	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ハイマグナム/火/200/地									
入手チップ	−		入手ゼニー	1000			入手エネルギー	−		
出現エリア	依頼「ゆいごんのナゾを といてください」の戦闘									

ヘビーアレイ系

攻撃パターン&攻略法

ときどき自エリアに現われ、タテ1列を往復して体当たりをする。うしろに下がってかわし、反撃しよう。

ヘビーアレイ	HP	100	属性	風	移動	フロート	エア	○	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ワインド/風/30/B									
入手チップ	ヘビーシェイク1(EGRS)		入手ゼニー	30〜600			入手エネルギー	−		
出現エリア	ウラインターネット5/テレビの電脳									

ヘビーアレイズ	HP	150	属性	風	移動	フロート	エア	○	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ワインド/風/60/B									
入手チップ	ヘビーシェイク2(ILQ)		入手ゼニー	30〜450			入手エネルギー	−		
出現エリア	がいへきの電脳									

ヘビーアレイド	HP	200	属性	風	移動	フロート	エア	○	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ワインド/風/90/B									
入手チップ	ヘビーシェイク3(DMZ)		入手ゼニー	30〜600			入手エネルギー	−		
出現エリア	シークレットエリア1									

ヘビーアレイSP	HP	300	属性	風	移動	フロート	エア	○	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ワインド/風/150/B									
入手チップ	−		入手ゼニー	1000			入手エネルギー	−		
出現エリア	依頼「ゆいごんのナゾを といてください」の戦闘									

コリペン系

攻撃パターン&攻略法

ハラですべりながらエリア内を移動し、前方にアイスウェーブを放つ。こおりパネル上ではガード状態に。

名前	HP	属性	移動	エア	所持サポート
コリペン	80		通常	－	－
コリペンタン	100		通常	－	－
コリペンタロー	130		通常	－	アイスステージ1枚
コリペンSP	260		通票	－	アイスステージ2枚

名前	使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	入手チップ	入手ゼニー	入手エネルギー	出現エリア
コリペン	アイスウェーブ／／30	アイスウェーブ1(AMQ＊)	30～400	50～150	よかよかエリア1／びょういんの電脳5／じはんきの電脳(科学省)
コリペンタン	アイスウェーブ／／60	アイスウェーブ2(HLR＊)	30～500	100～300	じはんきの電脳(科学省)／じはんきの電脳(びょういん)
コリペンタロー	アイスウェーブ／／90／	アイスウェーブ3(CRV)	30～700	200～MAX	びょういんの電脳5
コリペンSP	アイスウェーブ／／150	－	1000	－	依頼「ゆいごんのナゾを といてください」の戦闘

アゾマータ系

攻撃パターン&攻略法

移動せず、自エリアにツタを出して攻撃する。倒すには、ツタを攻撃するか、炎攻撃の攻撃が必要だ。

名前	HP	属性	移動	エア	所持サポート
アゾマータ	120		通常	－	－
アゾマートル	160		通常	－	－
アゾマディガ	200		通常	－	－
アゾマータSP	300		通常	－	－

名前	使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	入手チップ	入手ゼニー	入手エネルギー	出現エリア
アゾマータ	グリーンロープ／／60／B地ツ	グリーンロープ1(JMO＊)	30～500	100～200	どうぶつえんの電脳3／びょういんの電脳2・3・4・5
アゾマートル	グリーンロープ／／100／B地ツ	グリーンロープ2 (EOT)	30～650	200～400	ウラインターネット6／WWWの電脳1
アゾマディガ	グリーンロープ／／120／B地ツ	グリーンロープ3 (ITV)	30～700	300～500	WWWの電脳1
アゾマータSP	グリーンロープ／／200／B地ツ	－	1000	－	依頼「リハビリに つきあってくれ」の戦闘

ジェライム系

攻撃パターン&攻略法

ゆっくりと近づいてきて、踏んだパネルを敵エリアに塗り替える。自エリアを確保するため早めに倒したい。

ジェライム	HP	90	属性	💧	移動	通常	エア	−	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	タイアタリ/💧/30									
入手チップ	スチールゼリー1(BCDY)		入手ゼニー	30〜200		入手エネルギー	50〜100			
出現エリア	よかよかエリア1・2									

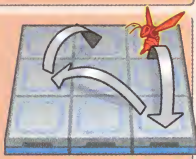
ヌライム	HP	150	属性	💧	移動	通常	エア	−	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	タイアタリ/💧/60									
入手チップ	スチールゼリー2(EFGPS)		入手ゼニー	30〜450		入手エネルギー	100〜200			
出現エリア	ウラインターネット1・7/びょういんの電脳5/WWWの電脳2/プロト/じはんきの電脳(びょういん)/がいへきの電脳									

ネバリーム	HP	220	属性	💧	移動	通常	エア	−	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	タイアタリ/💧/90									
入手チップ	スチールゼリー3(STU)		入手ゼニー	30〜600		入手エネルギー	200〜400			
出現エリア	ウラインターネット7									

ジェライムSP	HP	300	属性	💧	移動	通常	エア	−	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	タイアタリ/💧/150									
入手チップ	−		入手ゼニー	1000		入手エネルギー	−			
出現エリア	依頼「ゆいごんのナゾを といてください」の戦闘									

スパークビー系

攻撃パターン&攻略法

ワープでエリア内を動き回ったあと、自エリアに現われて体当たり攻撃をする。イアイフォームが効果的だ。

スパークビー	HP	90	属性	⚡	移動	フロート	エア	○	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ビーアロー/⚡/30									
入手チップ	ビーアロー1(BMQT)		入手ゼニー	30〜550		入手エネルギー	200〜400			
出現エリア	WWWの電脳1・2									

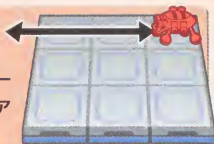
スパークイグル	HP	130	属性	⚡	移動	フロート	エア	○	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ビーアロー/⚡/60									
入手チップ	ビーアロー2(FRUZ)		入手ゼニー	30〜600		入手エネルギー	300〜500			
出現エリア	シークレットエリア2									

スパークレイ	HP	170	属性	⚡	移動	フロート	エア	○	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ビーアロー/⚡/90									
入手チップ	ビーアロー3(AJNP)		入手ゼニー	30〜600		入手エネルギー	300〜500			
出現エリア	学校サーバーの電脳									

スパークビーSP	HP	230	属性	⚡	移動	フロート	エア	○	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ビーアロー/⚡/150									
入手チップ	−		入手ゼニー	1000		入手エネルギー	−			
出現エリア	依頼「ゆいごんのナゾを といてください」の戦闘									

ニドキャスター系

攻撃パターン&攻略法

移動せず、左と上下の3方向にニードルを連射する。ときどき自エリアに入ってくることもある。

ニドキャスター	HP	90	属性	□	移動	通常	エア	−	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ニードル/□/30									
入手チップ	ニードルマシン1(MS)				入手ゼニー	30〜400		入手エネルギー	−	
出現エリア	びょういんの電脳1・2・3・4・5/ベッドの電脳									

ニドキャリアー	HP	140	属性	□	移動	通常	エア	−	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ニードル/□/60									
入手チップ	ニードルマシン2(FV)				入手ゼニー	30〜550		入手エネルギー	−	
出現エリア	WWWの電脳1・2・3/むじんせんしゃの電脳									

ニドローラー	HP	200	属性	□	移動	通常	エア	−	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ニードル/□/100									
入手チップ	ニードルマシン3(LOU)				入手ゼニー	30〜700		入手エネルギー	−	
出現エリア	シークレットエリア3									

ニドキャスターSP	HP	400	属性	□	移動	通常	エア	−	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ニードル/□/200									
入手チップ	−				入手ゼニー	1000		入手エネルギー	−	
出現エリア	依頼「ゆいごんのナゾを といてください」の戦闘									

ララパッパ系

攻撃パターン&攻略法

最後列で演奏し、仲間を無敵にしたりロックマンを混乱させたりする。バンブーランスなどで早めに倒そう。

ララパッパ	HP	90	属性	□	移動	通常	エア	−	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	オウエンカ/□/0									
入手チップ	オウエンカ(CLY＊)				入手ゼニー	30〜350		入手エネルギー	−	
出現エリア	ビーチエリア1・2/へんしゅうきざいの電脳/ポップの電脳									

ララチューバ	HP	150	属性	□	移動	通常	エア	−	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ディスコード/□/0/Bイ地混									
入手チップ	ディスコード(FTZ＊)				入手ゼニー	30〜550		入手エネルギー	−	
出現エリア	ウラインターネット6・7									

ララボーン	HP	200	属性	□	移動	通常	エア	−	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ティンパニ/□/0/Bイ地不									
入手チップ	ティンパニー(ANW＊)				入手ゼニー	30〜600		入手エネルギー	−	
出現エリア	シークレットエリア3/がいへきの電脳									

ララパッパSP	HP	300	属性	□	移動	通常	エア	−	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	オウエンカ/□/0									
入手チップ	−				入手ゼニー	1000		入手エネルギー	−	
出現エリア	どうぶつえんの電脳2/依頼「おうえん もとむ!」の戦闘/ウラインターネットランカー戦(第7話)									

プロトバグ系

攻撃パターン&攻略法

ロックマンに飛(と)びかかり、しがみついてダメージを与(あた)える。HPは回復(かいふく)するので一撃(いちげき)で倒(たお)したい。

名前	HP	属性	移動	エア	所持サポート
????	100		通常	－	－

使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	アピタイト／／50+1秒で30／Bマ
入手チップ	なし
入手ゼニー	30～500
入手エネルギー	－
出現エリア	おんせんライオンの電脳／アクマぞうの電脳

名前	HP	属性	移動	エア	所持サポート
????	140		通常	－	－

使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	アピタイト／／70+1秒で60／Bマ
入手チップ	なし
入手ゼニー	30～600
入手エネルギー	－
出現エリア	むじんせんしゃの電脳(8話)

名前	HP	属性	移動	エア	所持サポート
プロトバグ	180		通常	－	－

使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	アピタイト／／90+1秒で60／Bマ
入手チップ	なし
入手ゼニー	30～700
入手エネルギー	－
出現エリア	プロト

名前	HP	属性	移動	エア	所持サポート
プロトバグSP	300		通常	－	－

使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	アピタイト／／150+1秒で60／Bマ
入手チップ	－
入手ゼニー	1000
入手エネルギー	－
出現エリア	シークレットエリア3(モノリス連続バトル)

クエイカー系

攻撃パターン&攻略法

ジャンプでロックマンと同列(どうれつ)に落(お)下(か)、衝撃波(しょうげきは)を出(だ)して攻撃(こうげき)する。落下(らっか)直後(ちょくご)の震動中(しんどうちゅう)は動(うご)けない。

名前	HP	属性	移動	エア	所持サポート
クエイカー	80		通常	－	－

使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ショックウェーブ／／15／不
入手チップ	ストーンアーム1(DJP＊)
入手ゼニー	30～350
入手エネルギー	－
出現エリア	科学省エリア1・2／ふるいテレビの電脳

名前	HP	属性	移動	エア	所持サポート
クエイクドム	140		通常	－	－

使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ショックウェーブ／／40／不
入手チップ	ストーンアーム2(GPS＊)
入手ゼニー	30～600
入手エネルギー	－
出現エリア	ビーチエリア1／ウラインターネット5・7／ちゅうけいしゃの電脳

名前	HP	属性	移動	エア	所持サポート
クエイクダバ	240		通常	－	－

使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ショックウェーブ／／80／不
入手チップ	ストーンアーム3(CTZ)
入手ゼニー	30～700
入手エネルギー	－
出現エリア	シークレットエリア3／ちゅうけいしゃの電脳

名前	HP	属性	移動	エア	所持サポート
クエイカーSP	360		通常	－	－

使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ショックウェーブ／／150／不
入手チップ	－
入手ゼニー	1000
入手エネルギー	－
出現エリア	依頼「リハビリに つきあってくれ」の戦闘

N.O系

攻撃パターン&攻略法

ロックマンと同列に並ぶと、前方にビームを放つ。HPを減らしてもすぐに回復するので、一撃必殺の攻撃を。

N.O	HP	120	属性	□	移動	フロート	エア	○	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	NOビーム/□/50/マ									
入手チップ	noビーム1(CGW)		入手ゼニー	30~400			入手エネルギー	−		
出現エリア	テレビの電脳									

N.O-2	HP	160	属性	□	移動	フロート	エア	○	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	NOビーム/□/80/マ									
入手チップ	noビーム2(ESU)		入手ゼニー	30~600			入手エネルギー	−		
出現エリア	シークレットエリア2									

N.O-3	HP	200	属性	□	移動	フロート	エア	○	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	NOビーム/□/120/マ									
入手チップ	noビーム3(HVZ)		入手ゼニー	30~600			入手エネルギー	−		
出現エリア	シークレットエリア3									

N.O-SP	HP	300	属性	□	移動	フロート	エア	○	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	NOビーム/□/200/マ									
入手チップ	−		入手ゼニー	1000			入手エネルギー	−		
出現エリア	依頼「ゆいごんのナゾを といてください」の戦闘									

パラボール系

攻撃パターン&攻略法

エリア間を自在に行き来し、周囲に電気を発生させて攻撃する。近づいてきたところをソードで斬るのだ。

パラボール	HP	80	属性	⚡	移動	フロート	エア	○	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	プラズマボール/⚡/20									
入手チップ	プラズマボール1(BJT)		入手ゼニー	30~300			入手エネルギー	−		
出現エリア	秋原エリア2/校長ノートPCの電脳2/コンパネの電脳									

パラライカ	HP	150	属性	⚡	移動	フロート	エア	○	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	プラズマボール/⚡/50									
入手チップ	プラズマボール2(GKM)		入手ゼニー	30~650			入手エネルギー	−		
出現エリア	WWWの電脳1									

パラクロッサー	HP	200	属性	⚡	移動	フロート	エア	○	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	プラズマボール/⚡/80									
入手チップ	プラズマボール3(FNP)		入手ゼニー	30~700			入手エネルギー	−		
出現エリア	シークレットエリア1									

パラボールSP	HP	220	属性	⚡	移動	フロート	エア	○	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	プラズマボール/⚡/160									
入手チップ	−		入手ゼニー	1000			入手エネルギー	−		
出現エリア	依頼「リハビリに つきあってくれ」の戦闘									

攻撃パターン&攻略法

左右(種類によっては上下)に移動し、ロックマンめがけて火山弾を投げる。着弾後、パネルに残る火に注意。

ボルカノ							
HP	130	属性		移動	通常	エア	−
所持サポート	−						
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	火山弾&その残り火／ ／40						
入手チップ	ボルカノキャノン(Y)・マグマキャノン1(AGST)	入手ゼニー	30〜550	入手エネルギー	100〜300		
出現エリア	ウラインターネット3／シークレットエリア2・3						

ボルカノドン							
HP	180	属性		移動	通常	エア	−
所持サポート	−						
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	火山弾&その残り火／ ／80						
入手チップ	ボルカノキャノン(G)・マグマキャノン2(DFMO)	入手ゼニー	30〜700	入手エネルギー	200〜500		
出現エリア	シークレットエリア2・3						

ボルカノギレン							
HP	230	属性		移動	通常	エア	−
所持サポート	−						
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	火山弾&その残り火／ ／120						
入手チップ	ボルカノキャノン(A)・マグマキャノン3(EHRW)	入手ゼニー	30〜700	入手エネルギー	300〜MAX		
出現エリア	シークレットエリア3						

ボルカノSP							
HP	330	属性		移動	通常	エア	−
所持サポート	−						
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	火山弾&その残り火／ ／200						
入手チップ	−	入手ゼニー	1000	入手エネルギー	−		
出現エリア	依頼「ゆいごんのナゾを といてください」の戦闘						

攻撃パターン&攻略法

炎を吐いて前方3パネルを攻撃する。のけぞる攻撃を受けたときは後ろを向いて、仲間にリカバリーを使う。

トトポール							
HP	100	属性		移動	通常	エア	−
所持サポート	リカバリー150、3枚						
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	ポールズファイア／ ／50						
入手チップ	トーテム1(GHMOV)	入手ゼニー	30	入手エネルギー	−		
出現エリア	びょういんの電脳1・2・3・4・5／アクマぞうの電脳／ベッドの電脳／ふるいテレビの電脳						

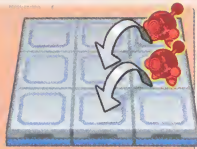
トリンポール							
HP	160	属性		移動	通常	エア	−
所持サポート	リカバリー200、3枚						
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	ポールズファイア／ ／100						
入手チップ	トーテム2(ACETZ)	入手ゼニー	30〜650	入手エネルギー	−		
出現エリア	ウラインターネット6・7／びょういんの電脳3						

トンガポール							
HP	250	属性		移動	通常	エア	−
所持サポート	リカバリー300、3枚						
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	ポールズファイア／ ／150						
入手チップ	トーテム3(DIKNQ)	入手ゼニー	30〜600	入手エネルギー	−		
出現エリア	シークレットエリア1						

トトポールSP							
HP	300	属性		移動	通常	エア	−
所持サポート	リカバリー300、3枚						
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	ポールズファイア／ ／200						
入手チップ	−	入手ゼニー	1000	入手エネルギー	−		
出現エリア	依頼「ゆいごんのナゾを といてください」の戦闘						

ツインズ系

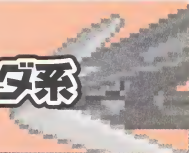
攻撃パターン&攻略法

必ずセットで登場し、自エリアにターゲットを出して攻撃。2体を同時に倒さなければ復活してしまう。

ツインズ			
HP	100	属性	
移動	フロート	エア	○
所持サポート	－		
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	アイパワー／／40		
入手チップ	ブラザーフッド1(ET＊)・ブラザーフッド2(SL＊)	入手ゼニー	30～300
入手エネルギー	－		
出現エリア	へんしゅうきざいの電脳		

ツインザー			
HP	150	属性	
移動	フロート	エア	○
所持サポート	－		
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	アイパワー／／70		
入手チップ	－	入手ゼニー	500
入手エネルギー	－		
出現エリア	依頼「はやいものがち！　レアチップが　このやすさ」の戦闘		

ツインゼット			
HP	200	属性	
移動	フロート	エア	○
所持サポート	－		
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	アイパワー／／100		
入手チップ	－	入手ゼニー	500
入手エネルギー	－		
出現エリア	依頼「でんせつの こもんじょ」の戦闘		

ツインズSP			
HP	300	属性	
移動	フロート	エア	○
所持サポート	－		
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	アイパワー／／200		
入手チップ	－	入手ゼニー	1000
入手エネルギー	－		
出現エリア	依頼「ゆいごんのナゾを といてください」の戦闘		

ラウンダ系

攻撃パターン&攻略法

上下移動をくり返し、バトルフィールドの外周を飛ぶブーメランを投げる。ブーメラン装着時はガード状態。

ラウンダ			
HP	70	属性	
移動	フロート	エア	○
所持サポート	－		
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	ブーメラン／／30		
入手チップ	ブーメラン1(FJM＊)	入手ゼニー	30～350
入手エネルギー	60～150		
出現エリア	秋原エリア2／科学省エリア1・2／たま子のHP／どうぶつえんの電脳1・2・3・4／学校サーバーの電脳／けんばいきの電脳		

ラウンダラウ			
HP	140	属性	
移動	フロート	エア	○
所持サポート	パネルスチール1枚		
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	ブーメラン／／60		
入手チップ	ブーメラン2(EIV＊)	入手ゼニー	30～600
入手エネルギー	200～MAX		
出現エリア	ウラインターネット4・5・7／WWWの電脳4		

ラウンダバー			
HP	180	属性	
移動	フロート	エア	○
所持サポート	パネルスチール2枚		
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	ブーメラン／／90		
入手チップ	ブーメラン3(LOPZ)	入手ゼニー	30～700
入手エネルギー	400～MAX		
出現エリア	シークレットエリア1・2		

ラウンダSP			
HP	320	属性	
移動	フロート	エア	○
所持サポート	パネルスチール2枚		
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	ブーメラン／／150		
入手チップ	－	入手ゼニー	1000
入手エネルギー	－		
出現エリア	？		

ナンバーズ系

攻撃パターン&攻略法

胸の数字の順番で攻撃しなければ反撃を受け、さらに1発で倒す必要がある。倒す方法はP118を参照。

名前	HP	属性	移動	エア	所持サポート	使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	入手チップ	入手ゼニー	入手エネルギー	出現エリア
ナンバーズ1	250		通常	−	−	エラー&デリート／／1000／Bイ地ソ	−	1000	−	シークレットエリア1
ナンバーズ2	250		通常	−	−	エラー&デリート／／1000／Bイ地ソ	−	1000	−	シークレットエリア1
ナンバーズ3	250		通常	−	−	エラー&デリート／／1000／Bイ地ソ	−	1000	−	シークレットエリア1
メガナンバーズ1	400		通常	−	−	エラー&デリート／／1000／Bイ地ソ	−	1000	−	シークレットエリア2・3
メガナンバーズ2	400		通常	−	−	エラー&デリート／／1000／Bイ地ソ	−	1000	−	シークレットエリア2・3
メガナンバーズ3	400		通常	−	−	エラー&デリート／／1000／Bイ地ソ	−	1000	−	シークレットエリア2・3
ギガナンバーズ1	650		通常	−	−	エラー&デリート／／1000／Bイ地ソ	−	1000	−	シークレットエリア3

フラッシュマン

WWWの団員(だんいん)、西古(さいこ)レイのネットナビ。照明機器(しょうめいきき)などにプラグインして光(ひかり)を自在(じざい)にあやつることができる。強烈(きょうれつ)な光(ひかり)をあびせて人間(にんげん)を催眠状態(さいみんじょうたい)にする"ヒプノシス・フラッシュ"という技(わざ)を使(つか)って主人(しゅじん)の仕事(しごと)(催眠術師(さいみんじゅつし))を手伝(てつだ)っていた。

フラッシュマン	HP	300	属性		移動	通常	エア	−	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ネオンライト/ /10 スパークアーム/ /15 フラッシュライト/ /0/B・イ・マ(小)/(耐久力:5)						入手チップ	なし		
出現エリア	校長ノートPCの電脳2(第1話)						入手ゼニー	1000		

フラッシュマンV2	HP	500	属性		移動	通常	エア	−	所持サポート	エリアスチール1枚
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ネオンライト/ /30 スパークアーム/ /45 フラッシュライト/ /0/B・イ・マ(小)/(耐久力:20)						入手チップ	フラッシュマン(F)		
出現エリア	秋原エリア3(第2話〜)・WWWの電脳1(第8話)						入手ゼニー	−		

フラッシュマンV3	HP	700	属性		移動	通常	エア	−	所持サポート	エリアスチール3枚
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	ネオンライト/ /60 スパークアーム/ /90 フラッシュライト/ /0/B・イ・マ(小)/(耐久力:40)						入手チップ	フラッシュマン(F) フラッシュマンV2(F) フラッシュマンV3(F) フラッシュマンV4(F)		
出現エリア	秋原エリア2						入手ゼニー	100〜2000		

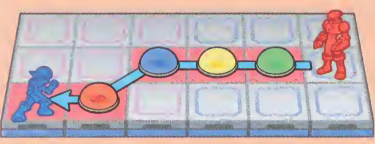
攻撃パターン&攻略法

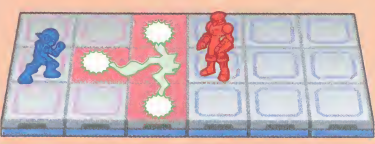
やっかいなのは、敵(てき)が呼(よ)び出(だ)す2個(こ)の電球(でんきゅう)、フラッシュライト。出現(しゅつげん)してしばらくすると閃光(せんこう)を発(はっ)し、ロックマンがマヒしてしまう。電球(でんきゅう)を2個(こ)ともこわすのはむずかしいので、あきらめて本体(ほんたい)を優先(ゆうせん)して攻撃(こうげき)したほうがいいだろう。

スパークアームがきたらチャンス。最後列に下がり、貫通系か投げるタイプのチップで攻撃しよう。

この攻撃に注意

ネオンライト

ロックマンめがけて向(む)かってくる、色(いろ)とりどりの光(ひかり)の球(たま)。いちばん上(うえ)の列(れつ)と下(した)の列(れつ)を上下(じょうげ)に大(おお)きく動(うご)けばかわすことができる。

スパークアーム

手(て)から電撃(でんげき)を発(はっ)する。自(じ)エリア最後列(さいこうれつ)ならくらわないが、V2以降(いこう)はエリアスチールを使(つか)うので、こちらもスチール系(けい)のチップを用意(ようい)したい。

ビーストマン

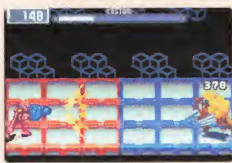
WWWの団員、犬飼猛雄のネットナビで、動物園パニック事件の犯人。すばやい動きで圧倒し、強力な連続攻撃をくりだして敵をしとめる。野獣のような外見をしているが実際は頭がよく、相手をワナにはめるなどしたたかな面をもつ。

ビーストマン	HP	500	属性		移動	通常	エア	－	所持サポート	－
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	ビーストレイ／ ／20／ソ ジャンピングクロー／ ／20／ソ ワイルドラッシュ／ ／20／ソ						入手チップ	なし		
出現エリア	どうぶつえんの電脳4（第2話）						入手ゼニー	1500		

ビーストマンV2	HP	700	属性		移動	通常	エア	－	所持サポート	
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	ビーストレイ／ ／40／ソ ジャンピングクロー／ ／40／ソ ワイルドラッシュ／ ／40／ソ						入手チップ	ビーストマン（B）		
出現エリア	科学省エリア1（第3話～）・ウラインターネット3（第7話）						入手ゼニー	－		

ビーストマンV3	HP	900	属性		移動	通常	エア	－	所持サポート	－
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	ビーストレイ／ ／60／ソ ジャンピングクロー／ ／60／ソ ワイルドラッシュ／ ／60／ソ						入手チップ	ビーストマン（B） ビーストマンV2（B） ビーストマンV3（B） ビーストマンV4（B）		
出現エリア	イヌごやの電脳						入手ゼニー	100～2000		

攻撃パターン＆攻略法

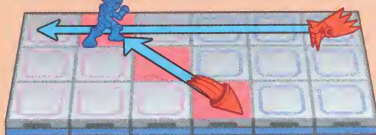
ビーストマンは動きまわったのちにビーストレイかジャンピングクローを使ってくる。前から2列めの上段か下段で待ち、敵が前から攻撃してきたら後ろに一歩動いてかわそう。後ろから攻撃されたら前に一歩動けばいい。

ビーストマンは攻撃後にもといた位置にもどるので、そこを狙えばダメージを与えられる。

この攻撃に注意

ビーストレイ

ナナメ方向に向かって突進してくる。この攻撃は前後左右、どの方向でも一歩動くだけで簡単にかわすことができる。

ワイルドラッシュ

HPがへるとしてくる、ナナメ方向とヨコ方向の突進を交互にくりかえす攻撃。いちばん上と下の列を大きく動けばかわせる。

バブルマン

自動プログラムにしたがって単独で行動しているWWWのネットナビで、泡騒動事件の犯人。おくびようでひきょうな性格で、オペレーターをもたないためほかのナビにいじめられるのが悩み。手柄をたてて自分をいじめた連中を見返そうとしている。

バブルマン	HP	500	属性	水	移動	立ち:通常 泳ぎ:フロート	エア	―	所持サポート	―
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	バブルパレード/水/30 さかなミサイル/水/30 機雷/無(泡状態では水)/30(耐久力:40) シオマネキ/水/30(耐久力:10) アクアシュート/水/50						入手チップ	なし		
出現エリア	よかよかエリア1(第3話)						入手ゼニー	2000		

バブルマンV2	HP	800	属性	水	移動	立ち:通常 泳ぎ:フロート	エア	―	所持サポート	
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	バブルパレード/水/80 さかなミサイル/水/80 機雷/無(泡状態では水)/80(耐久力:40) シオマネキ/水/80(耐久力:20) アクアシュート/水/100						入手チップ	バブルマン(B)		
出現エリア	よかよかエリア1(第4話〜)・WWWの電脳2(第8話)						入手ゼニー	―		

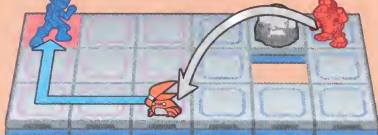
バブルマンV3	HP	1200	属性	水	移動	立ち:通常 泳ぎ:フロート	エア	―	所持サポート	―
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	バブルパレード/水/120 さかなミサイル/水/120 機雷/無(泡状態では水)/120/(耐久力:80) シオマネキ/水/120/(耐久力:30) アクアシュート/水/150						入手チップ	バブルマン(B) バブルマンV2(B) バブルマンV3(B) バブルマンV4(B)		
出現エリア	ビーチエリア1						入手ゼニー	100〜2000		

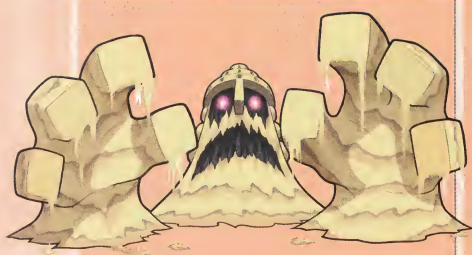
攻撃パターン&攻略法

敵エリア中央の穴から発生しつづける泡は、ロックバスター1発で消える。つねにロックバスターを連射しつつ戦おう。バブルマンは最後列をこちらとヨコ列が合わないよう動くので、シングルボムやヘビーシェイクなどタテ1列を攻撃するチップを使うとラクに戦えるだろう。

この攻撃に注意

シオマネキ

カニ型ミサイル。自エリア最前列に落ちてから前進、ロックマンのいる列で曲がる。曲がってから前もしくは後ろに動けばかわせる。

アクアシュート

HPが減ると泡をまとい、ヤリを連射する。ロックバスターで泡を消したら、正面で戦うのをさけ、タテ1列を攻撃するチップなどを使おう。

デザートマン

WWWがN1選手権に派遣したナゾのネットバトラー、Qがもつナビ。その体は電脳砂でできており、自在に姿を変えることが可能だ。ふだんは一般ナビの姿をして、まわりをあざむいている。敵をようしゃなく流砂に飲みこんでしまう残酷さをもつ。

デザートマン	HP	800	属性	◻	移動	―	エア	―	所持サポート	―
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	アリジゴク/◻/40/地 ライオンヘッド/◻/40/B ヘビーサンド/◻/60/B・地						入手チップ	なし		
出現エリア	へんしゅうしつ(第4話)						入手ゼニー	2500		

デザートマンV2	HP	1200	属性	◻	移動	―	エア	―	所持サポート	―
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	アリジゴク/◻/80/地 ライオンヘッド/◻/80/B ヘビーサンド/◻/120/B・地						入手チップ	デザートマン(D)		
出現エリア	ビーチエリア1(第5話〜)・WWWの電脳2(第8話)						入手ゼニー	―		

デザートマンV3	HP	1600	属性	◻	移動	―	エア	―	所持サポート	―
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	アリジゴク/◻/120/地 ライオンヘッド/◻/120/B ヘビーサンド/◻/180/B・地						入手チップ	デザートマン(D) デザートマンV2(D) デザートマンV3(D) デザートマンV4(D)		
出現エリア	ふるいテレビの電脳						入手ゼニー	100〜2000		

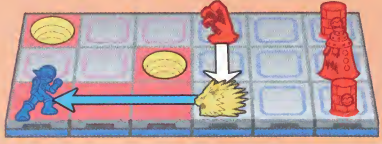
攻撃パターン&攻略法

デザートマン本体は動かない。ライオンヘッドをかわしつつ、ホウガンなどの投げるものかバブルショットなど広範囲を攻撃するチップを使おう。なお、敵の右手をこわすと上の列が、左手をこわすと下の列がしばらく安全になる。

貫通能力のあるチップでライオンヘッドごとデザートマン本体を攻撃してしまうのも有効な手段だ。

この攻撃に注意

ライオンヘッド&アリジゴク

敵エリア最前列の手は、ヨコ列にロックマンをとらえるとライオンヘッドになって突っ込んでくる。アリジゴクは踏むとダメージをうける。

ヘビーサンド

ロックマンのいる場所に砂のかたまりが落ちてくる。落ちる直前に影が見えるので、すぐに動いてかわすようにすること。

プラントマン

WWW団員であるアネッタのネットナビだが、彼女の指示ではなくWWWの命令によって行動し、アネッタが自分たちの思い通りになるよう誘導している。ていねいな言葉づかいで物静か。感情をあらわすことがあまりない冷静なナビだ。

プラントマン			
HP	1000	属性	木
移動	通常	エア	−
所持サポート	−		
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	ローズニードル／木／50 プラントウィード／木／40／B・地・ツ(小)(耐久力:40) イエローフラワー／木／0／B・イ・マ(耐久力:80) レッドフラワー／木／0／B・イ・混(小)(耐久力:80)	入手チップ	なし
出現エリア	びょういんの電脳5(第5話)	入手ゼニー	3000

プラントマンV2			
HP	1300	属性	木
移動	通常	エア	−
所持サポート	−		
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	ローズニードル／木／80 プラントウィード／木／40／B・地・ツ(小)(耐久力:60) イエローフラワー／木／0／B・イ・マ(耐久力:100) レッドフラワー／木／0／B・イ・混(小)(耐久力:100)	入手チップ	プラントマン(P)
出現エリア	ウラインターネット4(第7話〜)・WWWの電脳3(第8話)	入手ゼニー	なし

プラントマンV3			
HP	1700	属性	木
移動	通常	エア	−
所持サポート	−		
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	ローズニードル／木／120 プラントウィード／木／40／B・地・ツ(大)(耐久力:80) イエローフラワー／木／0／B・イ・マ(耐久力:120) レッドフラワー／木／0／B・イ・混(小)(耐久力:120)	入手チップ	プラントマン(P) プラントマンV2(P) プラントマンV3(P) プラントマンV4(P)
出現エリア	びょういんの電脳3	入手ゼニー	100〜2000

攻撃パターン&攻略法

プラントマンは自分のエリアを動きまわりつつ、ローズニードルとプラントウィードで攻撃してくる。ヨコ列を攻撃するローズニードルは発射のまえにスキがあるので、ロックマンとおなじ列にプラントマンが現われたら攻撃するチャンスとなる。

木の葉バリアは、攻撃を吸収してHPを回復する。チップは使わず、ロックバスターで消そう。

この攻撃に注意

プラントウィード

ツタが発生し、ロックマンを追う。動きがにぶくかわすのは簡単だが、つかまると危険。チャージショットで壊そう。

イエロー&レッドフラワー

花がふたつ自エリアに咲く。花粉をあびると黄はマヒに、赤は混乱してしまう。両方を破壊すると復活してしまうので、片方だけ壊そう。

フレイムマン

WWWの団員、火野ケンイチ（ヒノケン）の3体目のネットナビで、科学省全滅事件の犯人。過去ヒノケンが使ってきたファイアマン、ヒートマンにくらべ、さらに強力な火力をほこり、体から吹き出る炎はすべてのものを焼きつくすほどの威力をもつ。

フレイムマン	HP	1000	属性	🔥	移動	通常	エア	−	所持サポート	−
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	カオスフレイム／🔥／60 ファイアブレス／🔥／60						入手チップ	なし		
出現エリア	ウラインターネット3（第6話）						入手ゼニー	3500		

フレイムマンV2	HP	1400	属性	🔥	移動	通常	エア	−	所持サポート	−
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	カオスフレイム／🔥／80 ファイアブレス／🔥／80						入手チップ	フレイムマン（F）		
出現エリア	ウラインターネット5（第7話〜）・WWWの電脳3（第8話）						入手ゼニー	−		

フレイムマンV3	HP	1800	属性	🔥	移動	通常	エア	−	所持サポート	−
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	カオスフレイム／🔥／150 ファイアブレス／🔥／150						入手チップ	フレイムマン（F） フレイムマンV2（F） フレイムマンV3（F） フレイムマンV4（F）		
出現エリア	よかよかエリア1						入手ゼニー	100〜2000		

攻撃パターン&攻略法

敵エリアのロウソクに炎がともると、炎の色が赤なら敵HPが回復、緑ならフレイムマンが無敵になり、黄なら自エリアに火の玉が発生する。ロウソクの炎はダメージを与えれば消えるので、チャージショットを用いて急いで消火したい。

ロウソクの耐久力は、フレイムマン戦が8、V2戦が12、V3戦が16。壊すには貫通系のチップがいい。

この攻撃に注意

カオスフレイム

ロウソクに黄色の炎がともると、自エリア内をゆっくりと回る人魂がふたつ発生する。炎を消せば人魂は消える。

ファイアブレス

放射状に広がる炎をはく。できるかぎり最前列で戦い、攻撃の準備をしているフレイムマンの正面に立たないようにすればかわせる。

ドリルマン

WWWのネットナビ。オペレーターを持たず自動プログラムによって単独行動する。頭のドリルを使って空間に穴をあけ、電脳世界を行き来する能力を使い、破壊を楽しむ凶悪なナビ。おなじく自動プログラムで行動するバブルマンの兄貴分でもある。

ドリルマン	HP	600	属性		移動	フロート	エア	○	所持サポート	—
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	ドリルドライブ／ ／80／B パネルクラッシャー／ ／80／B ガレキ／ ／60 トリプルホール／ ／80／B						入手チップ	なし		
出現エリア	ウラインターネット5（第7話）						入手ゼニー	4000		

ドリルマンV2	HP	900	属性		移動	フロート	エア	○	所持サポート	—
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	ドリルドライブ／ ／120／B パネルクラッシャー／ ／120／B ガレキ／ ／100 トリプルホール／ ／120／B						入手チップ	ドリルマン（D）		
出現エリア	ウラインターネット6（第8話～）WWWの電脳4（第8話）						入手ゼニー	—		

ドリルマンV3	HP	1200	属性		移動	フロート	エア	○	所持サポート	—
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	ドリルドライブ／ ／160／B パネルクラッシャー／ ／160／B ガレキ／ ／140 トリプルホール／ ／160／B						入手チップ	ドリルマン（D） ドリルマンV2（D） ドリルマンV3（D） ドリルマンV4（D）		
出現エリア	ジゴク島エリア						入手ゼニー	100～2000		

攻撃パターン&攻略法

ドリルマンはつねに動きまわっているうえ、ガードの効果をもつ頭部のドリルでほとんどの攻撃をはじいてしまう。ソニックウェーブなどの貫通の効果があるチップや、バブルショットなど広範囲を攻撃するチップで戦いたい。

イアイフォームは効果的。ドリルマンが自エリアに入ってきた瞬間に使えばほとんどヒットする。

この攻撃に注意

トリプルホール

空間に3つの穴をあけ、ドリルを連射する。すべてかわすのは大変だが、ブレイク効果のある攻撃でドリルを壊してしまえばラクになる。

パネルクラッシャー

自エリアの地面を3カ所突き破ってドリル攻撃ののち、ガレキをふらせる。パネルの色の変化や影により、敵の攻撃してくる場所がわかる。

ガッツマン

熱斗の親友、大山デカオのネットナビ。大きなボディと強い力をほこるパワー型で、オペレーターのデカオとおなじく男気あふれる豪快な性格。ネットバトルの実力はかなりのものなのだが、熱斗&ロックマンに対してはかなり分が悪いようだ。

ガッツマン	HP	300	属性	◻	移動	通常	エア	―	所持サポート	―
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	ショックウェーブ／◻／20 ガッツハンマー／◻／20／地 ガッツパンチ／◻／30						入手チップ	ガッツマン(G)		
出現エリア	秋原町(第1話)						入手ゼニー	―		

ガッツマンV2	HP	700	属性	◻	移動	通常	エア	―	所持サポート	―
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	ショックウェーブ／◻／40 ガッツハンマー／◻／40／地 ガッツパンチ／◻／60						入手チップ	ガッツマンV2(G)		
出現エリア	秋原町(第2話)・ムゲンジゴク(第4話)						入手ゼニー	―		

ガッツマンV3	HP	900	属性	◻	移動	通常	エア	―	所持サポート	エリアスチール1枚
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	ショックウェーブ／◻／100 ガッツハンマー／◻／100／地 ロケットガッツパンチ／◻／150 ゼータパンチ／◻／150						入手チップ	ガッツマン(G) ガッツマンV2(G) ガッツマンV3(G) ガッツマンV4(G)		
出現エリア	ワイリーじょう(第8話)						入手ゼニー	100~2000		

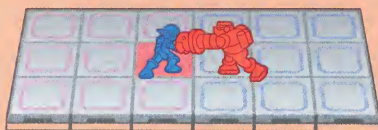
攻撃パターン&攻略法

ガッツマンの攻撃はヨコ列が合わないようにしていればすべてくらわないが、ガッツハンマーによってパネルにヒビを入れられた場合は逃げ場所がなくなることがある。パネルリターンで壊れたパネルを直すなど対策をしておこう。

セットメタルを使えばパネルが壊されることはない。最前列で敵の攻撃をかわしつつ反撃しよう。

この攻撃に注意

ガッツパンチ

目前の敵にパンチする。射程は1パネルだが、V3になると射程がのびるロケットガッツパンチを使ってくることも。

ガッツハンマー

目の前のパネルに腕をふりおろす。攻撃範囲はガッツマンの目の前1パネルだが、ロックマンのいるエリアすべてを半壊させる。

メタルマン

よかよか村の旅館でおみやげ屋をしている白泉たま子のネットナビ。無口でガンコ者だが、強きをくじき弱きを助ける正義漢でもある。ネットバトルでは、圧倒的な破壊力をもつ拳とするどい切れ味の鋼の刃で相手を叩きのめす。

メタルマン	HP	500	属性	□	移動	フロート	エア	—	所持サポート	—
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	メタルホイール／□／20／ソ メタルミサイル／□／20／地						入手チップ	メタルマン(M)		
出現エリア	りょかんまえ(第2～3話)						入手ゼニー	—		

メタルマンV2	HP	800	属性	□	移動	フロート	エア	—	所持サポート	—
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	メタルホイール／□／40／ソ メタルミサイル／□／40／地 メタルフィスト／□／80／B・地						入手チップ	メタルマンV2(M)		
出現エリア	TV局ロビー(第4話)四大ジゴク(第4話)りょかんまえ(第5～6話)						入手ゼニー	—		

メタルマンV3	HP	1200	属性	□	移動	フロート	エア	—	所持サポート	—
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	メタルホイール／□／80／ソ メタルミサイル／□／80／地 メタルフィスト／□／160／B・地						入手チップ	メタルマン(M) メタルマンV2(M) メタルマンV3(M) メタルマンV4(M)		
出現エリア	りょかんまえ(第7～8話)						入手ゼニー	100～2000		

攻撃パターン&攻略法

メタルマン戦では、両者のエリアの中央の列に歯車が出現する。歯車はメタルホイールやメタルミサイルをかわすときにじゃまになるので、ブレイク能力のあるチップをレギュラーチップにしてバトル開始直後に破壊してしまおう。

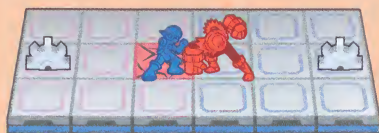
ロックマンのいる場所を狙ってくる攻撃のメタルミサイルは、動き続けていれば当たらない。

この攻撃に注意

メタルホイール

フィールドの外周を回る円盤を発射する。メタルマンが敵エリア最後列の上段か下段に下がったら、攻撃がくる合図だ。

メタルフィスト

V2以降のメタルマンがする攻撃。ロックマンの目前に現われ、パネルを破壊するパンチをくりだす。攻撃後は振動で一瞬動けなくなる。

キングマン

アキンドシティからやってきたネットバトラー、荒駒トラキチのナビ。何事にも動じない落ちついた性格で、ケンカっぱやい主人をなだめることもしばしばだ。兵法や戦術にくわしく、ネットバトルにおいては戦況をみきわめて的確な作戦を実行する。

キングマン	HP	800	属性	□	移動	通常	エア	−	所持サポート	エリアスチール3枚
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	ポーン／□／30／ソ ナイト／□／50／B チェックメイト直撃／□／50／B チェックメイト衝撃波／□／50						入手チップ	なし		
出現エリア	TV局ロビー（第4話）						入手ゼニー	1000		

キングマンV2	HP	1000	属性	□	移動	通常	エア	−	所持サポート	エリアスチール3枚
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	ポーン／□／60／ソ ナイト／□／100／B・地 チェックメイト直撃／□／100／B チェックメイト衝撃波／□／100						入手チップ	キングマン（K）		
出現エリア	TV局スタジオ（第4話） TV局ロビー（第5～7話）						入手ゼニー	−		

キングマンV3	HP	1500	属性	□	移動	通常	エア	−	所持サポート	エリアスチール3枚
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	ポーン／□／100／ソ ナイト／□／150／B・地 チェックメイト直撃／□／150／B チェックメイト衝撃波／□／150						入手チップ	キングマン（K） キングマンV2（K） キングマンV3（K） キングマンV4（K）		
出現エリア	ワイリーじょう（第8話）						入手ゼニー	100～2000		

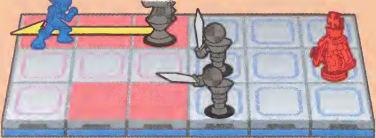
攻撃パターン&攻略法

キングマンは基本的に敵エリア最後列を移動している。攻撃は最前列に置かれたポーンと自エリアを動き回るナイトによって行なわれるので、この攻撃をかいくぐりつつ、投げるタイプのチップや貫通系のチップでダメージを与えていこう。

自エリア最後列にいると、自エリアをせばめるなどして、追い詰められてしまうこともある。

この攻撃に注意

ポーン&ナイト

ポーンはロングソードで、ナイトは踏みつけと衝撃波で攻撃してくる。これらの敵はブレイク能力のある攻撃で破壊することが可能だ。

チェックメイト

ロックマンのHPが減った状態で、最後列にいるとしてくる攻撃。ポーンとナイトで逃げ場をなくし、キングマン自身が踏みつける。

ミストマン

ウラの世界でその実力を知られるナビで、オペレーターや出身地などは一切不明。ウラランキング2位に位置し、豊富な知識とすさまじいパワーをあわせもつ。バトルでは力強いマジンを呼び出して戦うが、本体は小さなランプである。

ミストマン	HP	1000	属性	□	移動	通常	エア	−	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	マジンタックル/□/40 ミスティポイズンの毒/□/1秒で12/B・イ ミスティポイズンの殴り/□/40 ソウルゲンガー/□/20/不						入手チップ	なし		
出現エリア	ネットバトルマシンの電脳(第7話)						入手ゼニー	2000		

ミストマンV2	HP	1300	属性	□	移動	通常	エア	−	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	マジンタックル/□/80 ミスティポイズンの毒/□/1秒で15/B・イ ミスティポイズンの殴り/□/80 ソウルゲンガー/□/40/不						入手チップ	ミストマン(M)		
出現エリア	ネットバトルマシンの電脳(第7話〜)						入手ゼニー	−		

ミストマンV3	HP	1600	属性	□	移動	通常	エア	−	所持サポート	−
使う攻撃/属性/攻撃力/特殊効果	マジンタックル/□/120 ミスティポイズンの毒/□/1秒で20/B・イ ミスティポイズンの殴り/□/120 ソウルゲンガー/□/80/不						入手チップ	ミストマン(M) ミストマンV2(M) ミストマンV3(M) ミストマンV4(M)		
出現エリア	ネットバトルマシンの電脳(クリア後)						入手ゼニー	100〜2000		

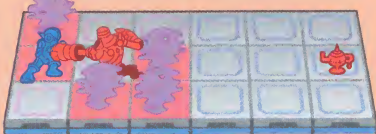
攻撃パターン&攻略法

基本的に、ランプは敵エリアを動きまわりつつ、ロックマンとヨコ列が合ったときのみマジンタックルで攻撃してくる。ソニックウェーブやヨーヨーなどの貫通系のチップを使えば、マジンごとランプ本体を攻撃可能だ。

マジンタックル中は敵の動きがとまるので、シングルボムやフミコミザンなども有効となる。

この攻撃に注意

ミスティポイズン

ロックマンのいるエリアに毒の霧を発生させる。また、ロックマンの前後にある霧はマジンに姿を変え、パンチ攻撃をしてくる。

ソウルゲンガー

ミストマンのHPが減るとする攻撃。ロックマンのいるエリアに悪霊を呼び出す。悪霊と重なると、ロックマンが動けなくなってしまう。

ブルース

オフィシャルネットバトラー、伊集院炎山のナビ。炎山によってすさまじいカスタマイズをうけており、その実力ははかりしれない。主人とおなじくクールで冷静、どんなときでも正確な判断をくだすが、やさしさや思いやりに欠ける面もある。

ブルース	HP	1000	属性		移動	通常	エア	−	所持サポート	−
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	サプライズソード／ ／100／ソ ソニックブーム／ ／100／ソ ワイドソード／ ／100／ソ ファイターソード／ ／100／ソ								入手チップ	ブルース(B)
出現エリア	ムゲンジゴク(クリア後)								入手ゼニー	−

ブルースV2	HP	1300	属性		移動	通常	エア	−	所持サポート	エリアスチール3枚
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	サプライズソード／ ／150／ソ ソニックブーム／ ／150／ソ ワイドソード／ ／150／ソ ファイターソード／ ／150／ソ デルタレイエッジ／ ／150／ソ								入手チップ	ブルースV2(B)
出現エリア	ムゲンジゴク(ダークマンを倒したあと)								入手ゼニー	−

ブルースV3	HP	1600	属性		移動	通常	エア	−	所持サポート	エリアスチール3枚
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	サプライズソード／ ／200／ソ ソニックブーム／ ／200／ソ ワイドソード／ ／200／ソ ファイターソード／ ／200／ソ デルタレイエッジ／ ／200／ソ								入手チップ	ブルース(B) ブルースV2(B) ブルースV3(B) ブルースV4(B)
出現エリア	ムゲンジゴク(ヤマトマンを倒したあと)								入手ゼニー	100〜2000

攻撃パターン&攻略法

ブルースは敵エリア内を動きまわったのち、ソニックブームかソード系の攻撃をする。これをかわしてから反撃、という戦いかたが基本となる。ただし、射撃系のチップによる攻撃やロックバスターは盾で防がれたのちに逆襲されることがあるので、さけたほうが無難だろう。

この攻撃に注意

ソニックブーム

タテ2マスぶんの攻撃範囲を持つ衝撃波。ブルースが上段から撃ってきた場合は下へ、下段から撃ってきた場合は上へかわそう。

ファイターソード

ヨコ3マスの攻撃範囲もつ剣。ほかにワイドソードも使ってくるので、剣攻撃をかわすなら後ろに1歩、上か下に1歩移動すると安全だ。

フォルテ

ウラインターネットにひそむネットナビ。オペレーターをもたずに単独で行動している。その力は非常に強大で、すでに従来のナビとはくらべものにならない。人間に対してはげしい憎しみをいだいているようだが、その理由は不明である。更なる力を求め電脳世界をさまよっている。

フォルテ	HP	1000	属性		移動	フロート	エア	－	所持サポート	－
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	エアバースト／／100 エクスプロージョン／／100 アースブレイカー／／100／B・地						入手チップ	なし		
出現エリア	プロト（第8話）						入手ゼニー	2000		

フォルテGS	HP	2000	属性		移動	フロート	エア	－	所持サポート	－
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	エアバースト／／300 エクスプロージョン／／300 アースブレイカー／／450／B・地 シューティングクロー／／300／地・ソ ゴスペルキャノン／／300 バニシングワールド／／500／B・イ・地						入手チップ	フォルテ（X）		
出現エリア	シークレットエリア3						入手ゼニー	－		

攻撃パターン＆攻略法

フォルテの体は100未満（GSは200未満）の攻撃をすべてはじくオーラに包まれているので、まずこのオーラを外さなくてはならない。さらに、バリアを外してもエクスプロージョンを使うとバリアが復活してしまう。エクスプロージョン中に相手がのけぞる攻撃を当てればバリアは復活しないので、まずはなんとかしてバリアを外したのちに、エクスプロージョン中のフォルテにダメージを加えていきたい。

なお、フォルテとフォルテGSは、HPが半分以下になると、エアバーストとエクスプロージョンのほかにアースブレイカーという攻撃をしてくる。この攻撃は1歩下がればかわせるうえ、アースブレイカー中はバリアが外れるので、反撃のチャンスとなるのだ。まずはフォルテのHPを半分にすることを目標として戦おう。

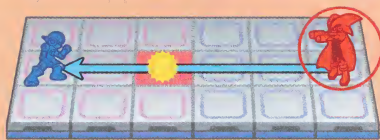
バリアを外したのちに攻撃を当てることが重要。チップコードがおなじものをたくさん用意したい。

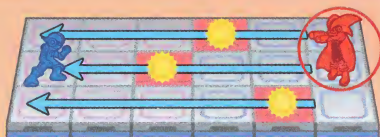
メタルステージやプログラムのセットメタルを使えばアースブレイカーでパネルが壊れなくなる。

フォルテGSは格段にパワーアップ。攻撃の種類が増え、オーラの防御力が200になっている。

この攻撃に注意

エアバースト

2歩動いたのちにロックマンと同じヨコ列に出現し、光輝く弾を撃つ。上下に1歩でも動けばかわせる。発射後は少しだけスキがあるので、射撃系のチップなどで反撃してもいい。

エクスプロージョン

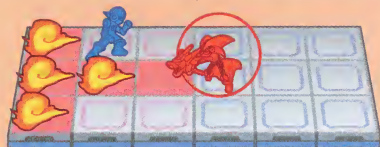
エアバーストを3回撃ったのち、ヨコの列すべてに光迷を連射するエクスプロージョンをしてくる。すべてかわすのはむずかしいが、攻撃モーション中のフォルテをのけぞらせれば中断できる。

アースブレイカー

フォルテがジャンプし、上空からロックマンめがけておそいかかってくる。攻撃範囲はタテ1列で、攻撃したパネルを壊してしまう。着地後にスキがあるので、反撃するチャンスになる。

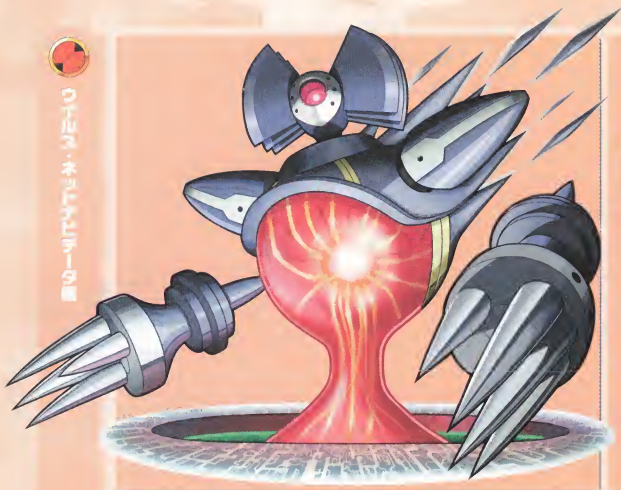
シューティングクロー

自エリアに、当たるとパネルにヒビが入るツメがふたつ降ってくる。ツメはランダムに降るので、ロックマンのいるパネルが着弾点だったときのみ移動してかわすようにしよう。

ゴスペルキャノン

周囲を炎で焼きはらう。自エリア最後列か、フォルテのナナメ前に移動すればかわせる。ゴスペルの頭の部分にも攻撃判定があるので、自分の目前にフォルテが出現したらすぐ逃げること。

バニシングワールド

フォルテGSのHPが半分以下に減るとしてくる攻撃。ロックマンのいるエリアに広範囲の爆発を発生させる。非常に高い威力をもつうえ、攻撃範囲のパネルを破壊する効果もある。

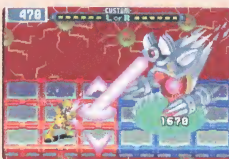
プロト

人類が電脳世界を創り出したときに生まれた最初のバグで、科学省の奥深くに封印されていた。意思はもたないが、ナビやウイルスといったすべての電脳世界の存在をとりこみ、果てしなく巨大化していく。ネット社会を崩壊へとみちびこうとするワイリーの手によって復活するが……。

フラッシュマン	HP	2000	属性	□	移動	−	エア	−	所持サポート	−
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	デビルハンド／□／50／ソ・B リバースバルカン／□／20 レッドアイズデリート直撃／□／80／B レッドアイズデリート衝撃波／□／80 プロトアームΣ／□／60(耐久力：500) プロトアームΩ直撃／□／100／B(耐久力：500) プロトアームΩ爆風／□／100						入手チップ	なし		
出現エリア	WWWサーバールーム(第8話)								入手ゼニー	−

攻撃パターン&攻略法

プロト本体は敵エリアの中央から動くことがない。弱点はこの位置にあるプロトの胸の部分にあたる球状のコアだが、赤いカバーのようなものでおおわれている。ここに20ダメージ与えるとカバーがへこみ、さらに20ダメージ与えるとコアが露出する。コアの色が青であれば露出した証拠であるといえる。露出したコアに攻撃してはじめてHPにダメージを与えられるのだ。ただし、少しずつカバーはHPを回復しているので、たとえコアを露出させてもほうっておくとまたカバーにおおわれてしまう。いかにカバーを外し、回復されるまえにダメージを与えていくかがポイントとなるだろう。

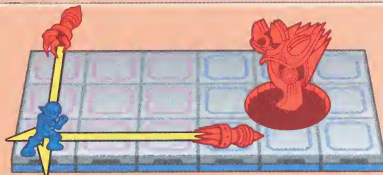
敵の攻撃はデビルハンド6回ののち、リバースバルカンもしくはレッドアイズデリートのくり返し。本体のHPが半分を切ると、デビルハンドのあとの攻撃にプロトアームΣとプロトアームΩの2種類が加わるようになる。

まずチャージショットを当て、何回かヒットするトルネードやダブルボムなどのチップで攻撃したい。

フォルテ戦とおなじく、セットメタルが有効になる。レッドアイズデリートでパネルが壊れない。

ランダムメテオは非常に効果的なチップ。杖は敵エリア最前列の上か下のパネルに置くといい。

この攻撃に注意

デビルハンド

左右の腕を交互に飛ばしてなぐりつける。腕はロックマンのいる列に出現するが、タテの列を攻撃してくる右手は前後に、横の列を攻撃してくる左手は上下に動けばかわせる。

リバースバルカン

プロトが変形し、バルカン砲を撃ってくる。ロックマンのいる場所を狙って何度も攻撃してくるので、1ヵ所にとどまらず自エリア内を動きつづけてかわすようにすればいい。

レッドアイズデリート

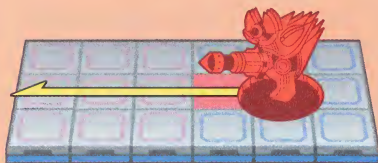
強力なレーザーを発射する。レーザーは効果範囲のパネルにヒビを入れ、中央の列に衝撃波を発生させる。また、敵エリア最前列中段に何かものを置いていた場合、破壊されてしまう。

プロトアームΣ

プロトのHPが半分以下になるとしてくる攻撃。自エリアの上下のヨコ2列と中央のヨコ1列に、交互に電撃を発生させる。攻撃後はコアをおおうカバーが全回復状態になる。

プロトアームΩ

プロトのHPが半分以下になるとしてくる攻撃で、巨大なロケット弾を発射する。ロケット弾は画面外で爆発し、自エリアの後方2列に爆風を発生させる。ロケット弾直撃のほか、爆風に巻き込まれてもダメージを受けてしまう。攻撃後は、コアをおおうカバーが全回復状態になる。

プロトアーム中は相手に対する攻撃は無効になる。

ダークマン

数々(かずかず)のナビをデリートしてきたヤミの殺(ころ)し屋(や)。一度敗(どやぶ)れているセレナードへの挑戦(ちょうせん)をのぞんでいる。セレナードを狙(ねら)ってくるナビ10000体(たい)をデリートしたら彼(かれ)と戦(たたか)うことを許(ゆる)されるため、シークレットエリアの番人(ばんにん)として進入者(しんにゅうしゃ)をむかえうつ。

ダークマン	HP	1400	属性		移動	通常	エア	－	所持サポート	－
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	フレイムタワー／ ／100 キラーズビーム／ ／100／B・イ・マ(小) アイスウェーブ／ ／100 ブラックウイング／ ／50 ダークシャドー／ ／100／ソ						入手チップ	なし		
出現エリア	シークレットエリア1								入手ゼニー	5000

ダークマンV2	HP	1600	属性		移動	通常	エア	－	所持サポート	－
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	フレイムタワー／ ／150 キラーズビーム／ ／150／B・イ・マ(小) アイスウェーブ／ ／150 ブラックウイング／ ／75 ダークシャドー／ ／150／ソ						入手チップ	ダークマン(D)		
出現エリア	シークレットエリア1								入手ゼニー	－

ダークマンV3	HP	1800	属性		移動	通常	エア	－	所持サポート	－
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	フレイムタワー／ ／200 キラーズビーム／ ／200／B・イ・マ(小) アイスウェーブ／ ／200 ブラックウイング／ ／100 ダークシャドー／ ／200／ソ						入手チップ	ダークマン(D) ダークマンV2(D) ダークマンV3(D) ダークマンV4(D)		
出現エリア	ウラインターネット6								入手ゼニー	100～2000

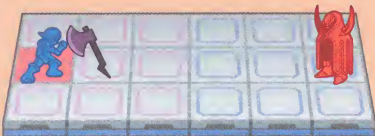
攻撃パターン&攻略法

自(じ)エリアの上端(うえはし)3カ所(しょ)に穴(あな)が出現(しゅつげん)し、そこからブラックウイングが飛(と)んでくる。エリアスチールなどで敵(てき)エリアをうばい、その列(れつ)に移動(いどう)して、ブラックウイングを回避(かいひ)しよう。本体(ほんたい)の色(いろ)は3色(しょく)に変(か)わり、それぞれちがう攻撃(こうげき)をするが、ヨコ列(れつ)を合(あ)わせなければほとんどかわせる。

この攻撃に注意

ダークシャドー

ロックマンを追(お)うオノが出現(しゅつげん)。オノの動(うご)きはおそいので怖(こわ)くないが、回避(かいひ)も本体(ほんたい)の攻撃(こうげき)にも注意(ちゅうい)すること。オノはソード系(けい)の攻撃(こうげき)で壊(こわ)せる。

キラーズビーム

ダークマン本体(ほんたい)が黄色(きいろ)のときの攻撃(こうげき)。チップのキラーセンサーとおなじ攻撃(こうげき)。かわしづらいので、ヨコ列(れつ)を合(あ)わせないようにしよう。

ヤマトマン

武士道を重んじ、電脳世界一のヤリ使いを自称するナビ。以前、ウラランキング1位のセレナードに挑戦したが敗れ、それ以後は彼のボディガードとして働く。セレナードに心服しており、忠誠を誓っているが、ダークマンとは犬猿の仲。

ヤマトマン	HP	1600	属性	□	移動	通常	エア	－	所持サポート	－
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	スピニングリフレクト／□／150 ストレートスピア／□／150／ソ サウザンドスピア／□／100／ソ アシガル／□／100(耐久力:3)／ソ						入手チップ	なし		
出現エリア	シークレットエリア2						入手ゼニー	5000		

ヤマトマンV2	HP	1800	属性	□	移動	通常	エア	－	所持サポート	－
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	スピニングリフレクト／□／200 ストレートスピア／□／200／ソ サウザンドスピア／□／150／ソ アシガル／□／150(耐久力:4)／ソ						入手チップ	ヤマトマン(Y)		
出現エリア	シークレットエリア2						入手ゼニー	－		

ヤマトマンV3	HP	2000	属性	□	移動	通常	エア	－	所持サポート	－
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	スピニングリフレクト／□／250 ストレートスピア／□／250／ソ サウザンドスピア／□／200／ソ アシガル／□／200(耐久力:5)／ソ						入手チップ	ヤマトマン(Y) ヤマトマンV2(Y) ヤマトマンV3(Y) ヤマトマンV4(Y)		
出現エリア	ヨロイの電脳						入手ゼニー	100～2000		

攻撃パターン&攻略法

ヤマトマンは5回移動してからヨコ3マスを攻撃するストレートスピアかサウザンドスピアを使ってくる。バスターショットはスピニングリフレクトという技ではねかえされてしまうので、チップ中心の攻撃を使って戦うといい。

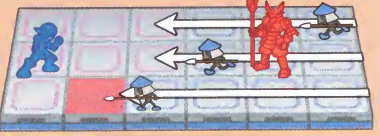
アシガルは全壊パネルをこえることができない。パネルアウト3を使えば安全。

この攻撃に注意

サウザンドバースト

ヤリでタテ3マスを攻撃する。自エリア最前列で待ち、敵がきたら最後列の上か下に動けば、ほかの攻撃もふくめてかわせる。

アシガルゾウエン

ヤマトマンのHPが減ると、敵エリア後方からアシガルが走ってくる。アシガルはヨコに進み、自エリア最前列のパネルを敵エリアにする。

セレナード

ウラの王とよばれ、電脳世界最強とウワサされるナゾのナビ。ウラランキングの管理者で、みずからランキング1位に君臨している。穏やかな性格で、他者をいたわりいつくしむ心を説く。相手の攻撃をうけながし、はねかえすことを得意としている。

セレナード	HP	2000	属性		移動	通常	エア	―	所持サポート	―
使う攻撃／属性／攻撃力／特殊効果	ソニックブーム／／100／ソ セイントライト／／100／イ ホーリーショック／／100／地						入手チップ	なし		
出現エリア	シークレットエリア3						入手ゼニー	5000		

攻撃パターン&攻略法

セレナードはすべての攻撃をはねかえしてくる強敵で、ダメージを与えるチャンスはホーリーショック中のみ。ただし、セレナードの上下のパネルを全壊させたり自エリアに変えると、セレナードは攻撃をはねかえせなくなるのだ。

ホーリーショックをしてきたら、貫通系や投げるタイプのチップを使って確実に敵のHPをへらそう。

この攻撃に注意

セイントライト

ゆっくりと上下に動きつつ進む光の球。中央の列で待ち、目前を通り過ぎたらすぐに1歩前に出ればかわすことができる。

ホーリーショック

突風を吹きつけつつ、パネルにヒビを入れる攻撃。攻撃前にパネルが光るので、自分のいる場所が光ったときは移動してかわそう。

設定原画集

攻略本スタッフがカプコン開発室から極秘裏に入手した設定画を、本邦初公開！
ここでは、とくに『ロックマン エグゼ3』で新登場のキャラクターたちにスポットを当ててみたぞ。

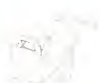
チサオ

デカオの弟、チサオ。似ていないのに、
弟といわれるとなぜか納得がいくのはデザインの勝利？

トラキチ

設定によって年齢が変わったように見えるトラキチ。
左の初期デザインは決定稿よりオトコマエかも……。

はかせ

ロックマンシリーズのファンならよく知っているあのひとが、
ついに『エグゼ』の世界にも登場？

まもる

弱々しい表情と小さい体にボサボサ頭。
まもるのデザインは、病弱さと繊細さを感じさせる。

おかみさん

気合の入った美人女将の設定画。
まもるの母という設定だが、本編で確認することはできない。

たま子

たま子は右の初期設定段階の絵からは
ずいぶん変わったようだが、
涼しげな表情は相変わらず。

コサック

熱斗を何度も助けてくれたヒゲの紳士、コサック。
そのまなざしは、知性と力強さを感じさせる。

アネッタ

自然派少女のアネッタ。
本編中ではあまり披露することがなかった私服姿をご覧あれ。

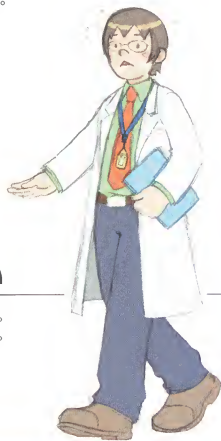
Q

砂山の分身、ネットバトラーQの設定画。

父（ちち）

本作で初登場、実は大富豪だった炎山の父。
炎山の髪の白いワンポイントは父親譲りかもしれない。

名人見習い（めいじんみならい）

出番がほとんどない名人見習いにもなぜか原画が。
白衣をきているのだからバトルチップ研究者なのだろうか。

N.O

ウイルスのN.Oの原画。
超強力技、noビームはこと細かなモーション設定が存在している。

メタルマン

メタルマンの設定原画。
鋭利で機械的なイメージは
昔から変わらないようだ。
対比用のロックマンの脱力ぶりにも注目。

デザートマン

手と頭だけしかないので、全身のサイズは不明のデザートマン。
ロックマンもビックリの巨大さだ。

バブルマン

オペレーターをもたない自動ナビのかなしさか。
ひとりわびしく食事中のバブルマン。

フレイムマン

ガイコツをほうふつとさせる、
おそろしい外見のフレイムマン。
ヒノケンの趣味がうかがえる秀逸なデザイン。

セレナード

ウラランクの帝王"S"ことセレナード。
デザイナーさんの髪型へのこだわりはスゴイのひとこと。

さくいん

バトルネットワーク ロックマン エグゼ3 公式ガイドブック

2003年1月27日　初版発行

発行人	辻本春弘
編集人	浜村弘一
副編集人	野田 稔
編集長	坂本武郎
副編集長	鈴木弘明
業務部	高橋敦子
印刷	図書印刷株式会社
編集	松村英彦（ファミ通書籍編集部）
執筆	浜田勝巳
	新岡優哉
編集協力	古田英之
本文デザイン	真々田稔（rocka graphica）
図版制作	佐和健治
装丁・デザイン監修	中村 豪（ファミ通書籍編集部）
制作協力	高島ヒロキ
製作・発売	株式会社エンターブレイン 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 TEL:03-5433-7850（営業局）
発行	株式会社カプコン 〒540-0037 大阪府大阪市中央区内平野町3-1-3

ISBN4-7577-1306-1
Printed in JAPAN